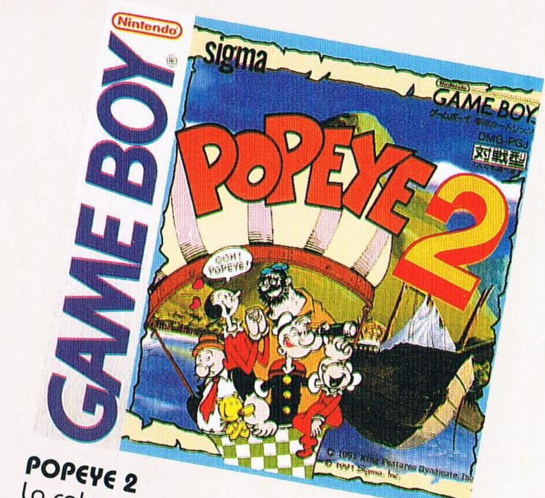


Nº 14 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
PROTO-POSTER DE HOOK Y LEMMINGS
LEMMINGS
LA PLAGA DE LOS 90
ESTA SEMANA DIVIERTETE CON:
EX-MUTANTS
ROBOCOP 3
NINJA GAIDEN
SUPER HUNCHBACK
INCLUYE FABULOSO CATALOGO DE JUEGOS DE GAME BOY Y SUPER NINTENDO
8 414090 101943
00014
TECMAGIK
THE NEWZEALAND STORY
SEGA
Master System
NEW ZEALAND STORY, SALVANDO KIWIS SIN PARAR
DANOS TU OPINION Y PARTICIPA EN NUESTRO GRAN SORTEO
Nintendo
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

# NO LES PIERDAS LA PISTA




**POPEYE 2**
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.




**PHANTOM AIR MISSION**
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.




**SUPER HUNCHBACK**
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...

**TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO**




**ROGER RABBIT**
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.




**STAR TREK**
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!




**SUPER MARIO LAND 2**
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario.
Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

# LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!

**GAMEBOY**™ Nintendo®
**ERES UN FENÓMENO**




ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

# SUMARIO

## Secciones

Año 1 Número 14

OK CONSOLAS





**¡ATENCION!**

**Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:**

**OK CONSOLAS**
**Pza. Ecuador,2**
**1ºB**
**28016 MADRID.**

**LEMMINGS**
La plaga más divertida de los 90 llega para Super Nintendo y NES. Pág. 8





**EX-MUTANTS**
Desde los cómics directamente hasta las consolas. Pág. 16

**ROBOCOP 3**
El bien vuelve a enfrentarse contra el mal. Pág. 28

Esta semana, suponemos, será especial para todos vosotros por la llegada de la "noche Buena" y la "Navidad", que se acercan a pasos agigantados.

En esos días, precisamente, de paz y tranquilidad os traemos una nueva revista llena de novedades.

Para empezar iniciaremos el repaso con un montón de "Lemmings", tanto para Super Nintendo como para Nes. La plaga llega y nadie parece estar preparado para detenerla.

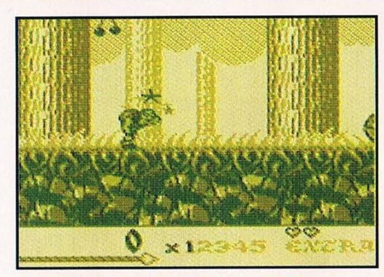
"Robocop 3" vuelve a estar en problemas y "Ex-Mutants" nos ofrece una aventura post-nuclear de muy dificil olvido.

De todas las maneras tampoco podéis olvidaros del famoso "Ninja Gaiden", el archifamoso "Super Hunchback" o el forzudo "WWF Superstars 2".

Todo la anterior, claro, sin pasar por alto nuestros selectos OK TRICKS & TRACKS...



**NEW ZEALAND STORY**
Los Kiwis necesitan tu ayuda. Pág. 32



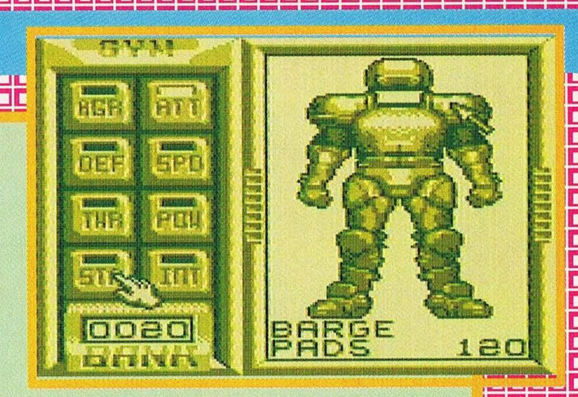
**SUPER HUNCHBACK**
El más famoso jorobado de la historia ataca de nuevo. Pág. 38


**Administrador General:** José Ignacio Pérez Moreno.
**Director Editorial:** Miguel Julio Goñi Fernández.
**Director:** Saúl Braceras.
**Redactor Jefe:** Félix J. Físico Vara.
**Redactores:** José Luis Sanz Fernández.
**Colaboradores:** José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martin, "Falconer",Alicia "Apiro", Enrique Rex, J.Gamio.
**Diseño y Maquetación:** Luis de Miguel, Estudio.
**Fotografía:** Jorge Gamio.
**Jefa de Publicidad:** Esther Lobo Cárdaba.
**Asesores de Marqueting:** RMG y Asociados.
**Redacción y Administración:** Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
**Suscripciones:** Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
**Fotomecánica:** Clickart C/ Bravo Murillo, 377 Madrid.
**Imprime:** Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
**Depósito Legal:** M-29.994-1992 Printed in Spain I, 93.
**Distribuye:** Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
**Distribución en América**: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
**Importador exclusivo Cono Sur**: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).

Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.



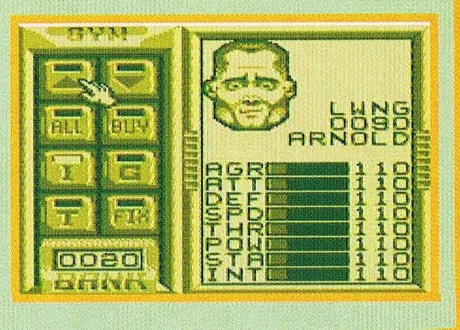


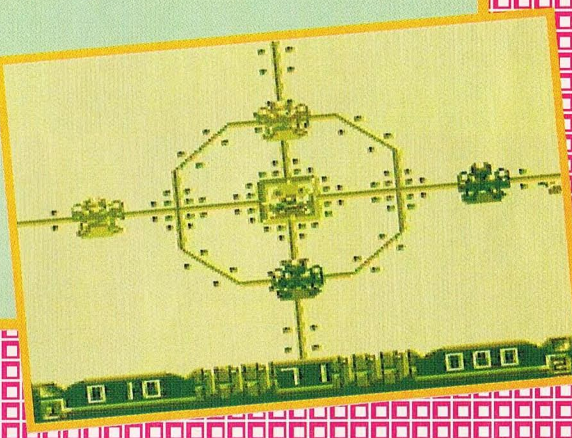

# SPEEDBALL 2

(GAME BOY-MINDSCAPE/ERBE)

## METALES NOBLES




Después de hablaros hace algunas semanas de todas las versiones que iban a aparecer de "Speedball 2", tenemos el placer de enseñaros las primeras pantallas de la versión Game Boy en la que, si os fijáis, veréis muchas, por no decir todas, las opciones que el original presentaba. Jugar ligas, copas y partidos únicos, comprando todo tipo de accesorios para nuestra blindada armadura y jugando una serie de partidos emocionantísimos que nada tendrán que envidiar a las versiones dieciseisbiteras. "Speedball 2" es ya una realidad... para Game Boy.








# SPIDERMAN AND THE X-MAN IN THE ARCADE'S REVENGE

(SUPERNINTENDO- SOFT CREATIONS/ ERBE)

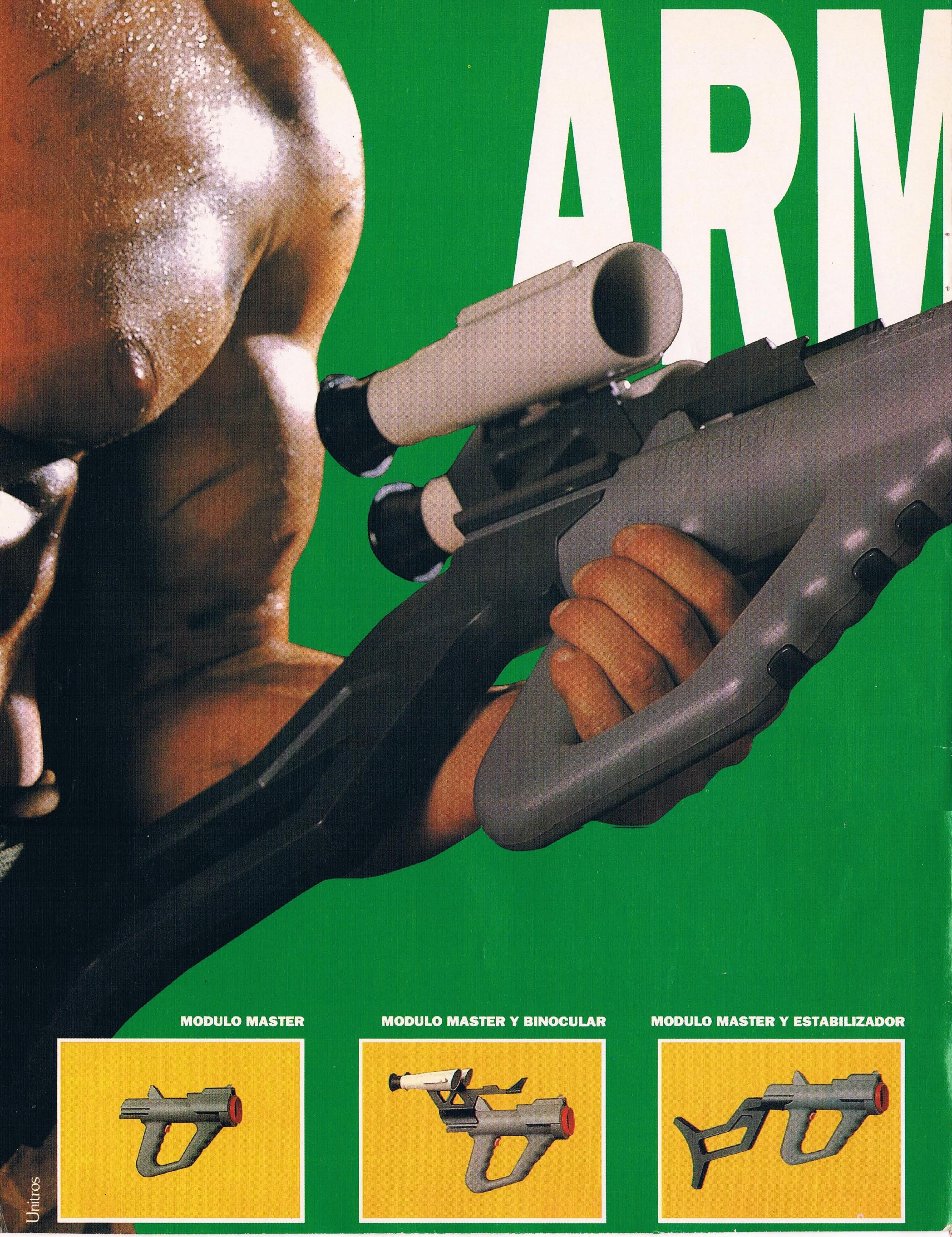
## LA "SUPER"

Numerosos han sido los personajes que han decidido introducirse en los circuitos del "cerebro de la Bestia" pero muy pocos pueden presumir de ser "súper"... como Spiderman. El caso es que en esta ocasión, el encargado de ponerle las cosas difíciles a la humanidad, y en su defecto a Spiderman, es un tal X-Men que, escondido en una base tremendamente inexpugnable, hará las maldades típicas de su posición.

Un montón de buenos movimientos, acciones varias con saltos y telarañazos incuestionables son las premisas básicas que nos ofrece de primeras. "Spiderman and the X-Men" viene dispuestos a divertiros... que no es poco.Picaduras de insectos, éste seguro que si os pica os inundará las venas de frenética adicción. En suma, un arcade a "tutti plen".






ARM
MODULO MASTER
MODULO MASTER Y BINOCULAR
MODULO MASTER Y ESTABILIZADOR
Unitros

# A TOTAL

# Menacer

Potencia de juego en la máxima pasada. El arma definitiva para el control total de todo lo que se mueva. ¡Aprieta el gatillo!. El MENACER está cargado. Un bazoka de precisión que gracias a sus tres componentes, te permite jugar de siete formas distintas. La capacidad ofensiva de tu enemigo es la medida a tomar. Tus posibilidades son muchas: disparo masivo, rayos laser, control absoluto en 180°, ráfagas de ametralladoras, visor de precisión doble visión... y con los tres módulos. ¡Triple acción!. Armate hasta los dientes. MENACER escupirá fuego a la velocidad que quieras. Quien tiene un MENACER... tiene un amigo. ¡No te fallará!. Entra en combate con los siete juegos totales que acompañan al MENACER:

1.- Flying Edge
2.- Space Station Defender
3.- Ready Aim Tomatoes
4.- Whackball
5.- Rockman's Zone
6.- Pest Control
7.- Frontline

## TU MEGA DRIVE ENTRA EN COMBATE

SEGA




# LEMMINGS

OK Pasarela: LEMMINGS
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Sun Soft.
Compañía: Spaco.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Fases: 30

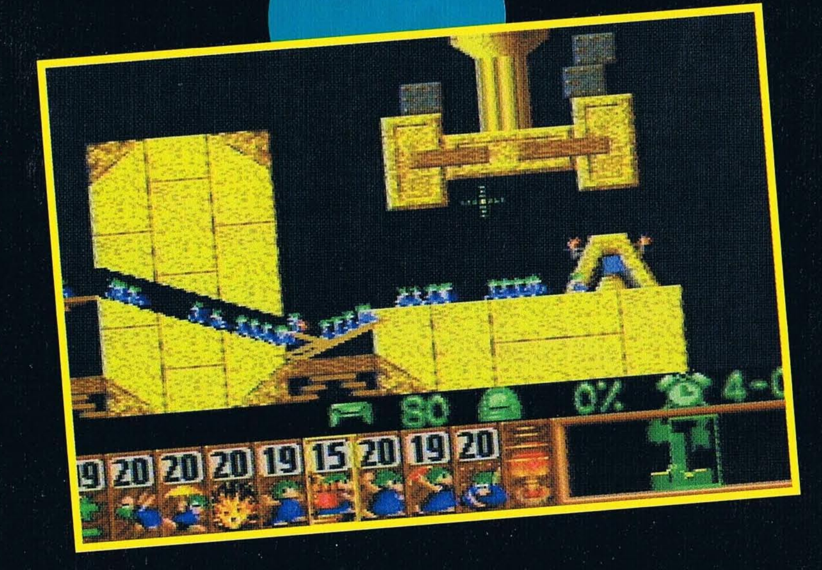



**Cada cierto tiempo la población Lemming se reproduce desmesuradamente y cuando este exceso se lleva a cabo, las consolas del mundo universal recogen entre sus circuitos a una de las plagas más divertidas del siglo XX.**

# VERDE QUE TE VEO VERDE

## UN RETO ANCESTRAL

Muchos han sido los retos, invasiones, secuestros y maldades en general que han azotado a los consoleros de todo el mundo de una manera bestial. Con la llegada de estas criaturas, el espectro de historias que adornan la mayoría de cartuchos se ha visto gratamente revolucionada con un argumento cuyos protagonistas son, a la vez, sus propios enemigos. Cuentan las leyendas que estas criaturas, los Lemmings, son unos pequeños roedores que verdaderamente existen y que hacen gala de una excesiva falta de inteligencia y reflejos que los lleva irremediablemente a su aniquilación.



Pero alguien, ahora, ha de guiarlos y echarles una mano.

## DOS SON COMPAÑIA, TRES...

Los Lemmings son una curiosa plaga que deambulan inconscientemente por multitud de lugares y que, de la mano de cualquiera de ellos, se lanzan a una aventura que de no ser por la intervención de un consolero o dos puede acabar en tragedia.

Las únicas armas de las que dispondrán los arrojados jugadores serán una serie de acciones que le van a permitir trasladar de un lugar a otro a toda la multitud. Esta, como es lógico, no se detendrá ante precipicio, barranco o trampa alguna por lo que la asignación de tales labores se deberá realizar sobre la marcha y poniendo los cuatro o seis ojos de que dispongamos en los menús y pantallas.

De todos modos el desafío de guiar a estos agradables seres no termina con el conocimiento

## OCHO ACCIONES PARA UNA PLAGA

Para poder facilitar el transporte de los Lemmings a través de las escarpadas superficies dispondremos de coho acciones distintas y que deberemos conjugar adecuadamente para llevar a buen puerto nuestra misión.



**ESCALADOR** Ha de ser utilizado para subir por cualquier muro vertical y será una característica que el Lemming mantendrá a lo largo del nivel.



**VOLADOR** Con esta acción, cualquier Lemming podrá caer desde cualquier altura sin temor a que peligra su existencia. Igual que el escalador, esta selección se mantendrá a lo largo de todo el nivel.



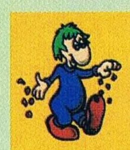
**EXPLOSIVO** Al seleccionar éste el Lemming explotará destruyendo partes del decorado u obstáculos, permitiendo el paso a otros.



**OBSTACULIZADOR** Este Lemming impedirá el paso de los demás cambiándoles el sentido de la marcha.



**CONSTRUCTOR** Con esta selección, el Lemming en curso construirá un puente de doce escolones en el sentido de su marcha y oblícuamente.



**EXCAVADOR** Este Lemming cavará horizontalmernte a través de piedras, rocas o derivados.



**MINERO** Picando hacia abajo, oblicuamente, construirá cavernas en determinados momentos y obstáculos.



**CAVADOR** Este Lemming cavará verticalmente. Tendréis que tener cuidado de no cavar muy profundamente por que el resto de "plagueros" podrían caer y destruirse.



**Las únicas armas de que disponen estos arrojados seres son una serie de acciones que les permitirán moverse a voluntad por todo el intrincado laberinto de este ilógico mundo.**














### ¿QUE ES UN LEMMING?

Para empezar diremos que es un pequeño roedor que vive en el norte de Europa y que cada cierto tiempo comienza a reproducirse desorbitadamente. Cuando este fenómeno ocurre los Lemmings comienzan a atravesar las tierras ajenos a los peligros, avanzado sin parar en un estado catatónico semi-hipnotizados, siguiéndose unos a otros hasta su propia aniquilación.

### DEFINICION DE LEMMING SEGUN SUNSOFT

Según fuentes consultadas, la verdadera definición de "Lemming" obra en manos de SUNSOFT y es, a "grosso modo" ésta: "criaturas adorable pero increíblemente estúpidas, perdidas en un laberinto de confusión (...) conocidas por su afición a caminar por las colinas, a vagar por peligrosos pasadizos y a ahogarse en pequeños charcos de agua.

de todas las acciones que pueden realizar porque el uso de éstas será la clave un juego que goza ya de un nombre imborrable.

Otro aspecto que ha sido salvado con notable éxito es el manejo a través del "pad", que han conseguido agilizar notablemente aunque para alguien que haya jugado con ratón en alguna versión para ordenadores se haga, al principio, un poco dificil.

Cada una de las treinta fases de que consta el juego posee un "password" distinto dependiendo del nivel de dificultad que hayamos elegido.

### SUPER-LEMMINGS

Esta versión para el "Cerebro" de la bestia es un juego remodelado para dos "playeadores" de tres al cuarto que promete jugabilidades varias a partes iguales y que absorbe los sesos de todo aquél que se ponga por delante. Por excelencias varias, "Lemmings" en versión dieciseisbitera, es un juego recomendable para todos aquellos humanos que se precien de ser consoleros.

Sunsoft, compañía realizadora del cartucho, y amplia conocedora con terroríficos éxitos para otras consolas, ha dado en el clavo de la fidelidad. Enhorabuena.

J.L. "SKYWALKER"









# CONCURSO






SPACO. S.A.

# ¡DIEZ CONSOLAS NINTENDO! TE ESPERAN




**1- ¿TIENES CONSOLA DE VIDEOJUEGOS EN CASA?**
1- SI ❑
2- NO ❑
3- NS/NC ❑

**1.1- EN CASO AFIRMATIVO:**
1- SI, MAS DE UNA ❑
2- SI, UNA ❑
3- NS/NC ❑

**1.2- EN CASO NEGATIVO:**
1- VOY A COMPRALA ❑
2- UTILIZO LA DE AMIGOS ❑
3- OTROS ❑ (Indícalos)

**2- ¿QUE CONSOLA TIENES?**
1- NINTENDO (NES) ❑
2- MASTER SYSTEM ❑
3- SUPER NINTENDO ❑
4- GAME BOY ❑
5- MEGA DRIVE ❑
6- GAME GEAR ❑
7- NEO GEO ❑
8- LYNX ❑
9- TURBO GRAFX ❑
10- OTROS ❑ (Indícalos)

**3- ¿TIENES VIDEOJUEGOS PARA TU CONSOLA?**
1- SI ❑
2- NO ❑
3- NS/NC ❑

**3.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTOS?**
1- MENOS DE 5 ❑
2- DE 6 A 10 ❑
3- DE 11 A 20 ❑
4- MAS DE 20 ❑

**4- ¿QUE TIPO DE JUEGOS SON TUS PREFERIDOS?**
1- ARCADE ❑
2- DEPORTIVOS ❑
3- DE ROL ❑
4- TIPO PUZZLE (TETRIS) ❑
5- OTROS ❑ (Indícalos):

**5- ¿CUANTO TIEMPO JUEGAS CON UN MISMO JUEGO?**
1- MENOS DE 1 MES ❑
2- EL MES QUE LO COMPRO ❑
3- DE 2 A 6 MESES ❑
4- DE 6 MESES A 1 AÑO ❑
5- MAS DE 1 AÑO ❑
6- NS/NC ❑

**6- ¿QUE ES LO QUE MAS VALORAS DE UN JUEGO?**
1- GRAFICOS ❑ 4- JUGABILIDAD ❑
2- SONIDO ❑ 5- MOVIMIENTOS ❑
3- ORIGINALIDAD ❑ 6- OTROS ❑ (Indícalos)

**7- ¿COMPRAS NORMALMENTE REVISTAS DE CONSOLAS?**
1- SI ❑
2- NO ❑ 3- ❑ NS/NC ❑

**7.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTAS REVISTAS COMPRAS?**
1- UNA ESPORADICAMENTE ❑
2- UNA TODAS LAS SEMANAS ❑
3- UNA TODOS LOS MESES ❑
4- DOS AL MES ❑
5- LAS LEO PERO NO LAS COMPRO ❑
6- NS/NC ❑

**8- CLASIFICA POR ORDEN LAS TRES MEJORES REVISTAS DE CONSOLAS:**
PRIMERA
SEGUNDA TERCERA

**9- ¿CUANTO TIEMPO HACE QUE CONOCES OK CONSOLAS?**
1- A TRAVES DE ESTE NUMERO ❑
2- DE 2 A 4 SEMANAS ❑
3- DE 5 A 8 SEMANAS ❑ 4- NS/NC ❑

**10- ¿CUANTOS NUMEROS HAS COMPRADO DE OK CONSOLAS?**
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ TODOS ❑ NS/NC

**11- EVALUA DEL 1 AL 5 LOS CONTENIDOS DE OK CONSOLAS (1=MALO, 2=REGULAR, 3=BUENO, 4=MUY BUENO, 5=EXCELENTE)**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| OK NEWS | ❑1 | ❑2 | ❑3 | ❑4 | ❑5 |
| OK PASARELA | ❑1 | ❑2 | ❑3 | ❑4 | ❑5 |
| OK TRICKS & TRACKS | ❑1 | ❑2 | ❑3 | ❑4 | ❑5 |
| POSTERS | ❑1 | ❑2 | ❑3 | ❑4 | ❑5 |
| MAPAS | ❑1 | ❑2 | ❑3 | ❑4 | ❑5 |
| DIBUJOS LECTORES | ❑1 | ❑2 | ❑3 | ❑4 | ❑5 |

**12- ¿QUE PREFIERES ENCONTRAR EN LA REVISTA OK CONSOLAS?**
1- MAS MAPAS ❑
2- MAS POSTERS ❑
3- MAS PAGINAS DE INFORMACION ❑
4.- CONCURSOS ❑
5.- COMPRA/VENTA ENTRE LECTORES ❑
6.- OTRAS SUGERENCIAS ❑

**13- DANOS TU LIBRE OPINION SOBRE OK CONSOLAS:**
Lo mejor:
Lo peor:

**14- ¿ERES SUSCRIPTOR DE OK CONSOLAS?**
1- SI ❑
2- NO ❑ 3- NS/NC ❑

**15. ¿QUE REGALO TE GUSTARIA PARA LOS SUSCRIPTORES?**
1- DESCUENTOS ❑
2- JUEGOS ❑
3- OTROS ❑ (Indícalos):

**16. TAMAÑO DE LA REVISTA**
1- MAS GRANDE ❑ 2- MAS PEQUEÑA ❑
3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC ❑

**17. GRUESO DEL PAPEL**
1- MAS GRUESO ❑ 2- MAS FINO ❑
3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC ❑

Participa en nuestro concurso y gana una consola Nintendo, sólo tienes que darnos tu opinión sobre Ok Consolas. Contesta todas las preguntas, rellena el cupón y envíalo a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Enero 1993)

Con tu participación en nuestro concurso nos ayudas a realizar una revista que responda más a tus gustos y necesidades sobre nuestra común afición: las CONSOLAS y su mundo.

**Bases del concurso:**

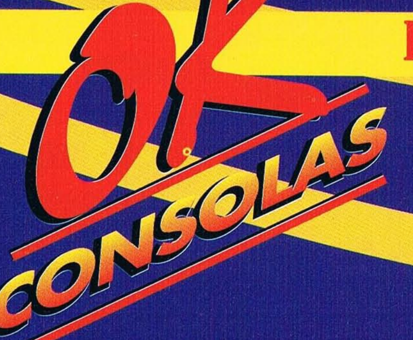
- Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se realizará el sorteo de los premios ante notario.
- Las cartas deberán recibirse antes del día 15 de enero de 1993 ( se tendrá en cuenta la fecha del matasello).
- El sorteo se realizará el día 15 de enero de 1993 ante notario y la lista de ganadores se publicará en el número correspondiente a la cuarta semana de enero de 1993 de OK CONSOLAS.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCION:

CIUDAD: C.P.:
PROVINCIA:
TELEFONO:
EDAD: PROFESION

Rellena y envía tu cuestionario a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Enero 1993)

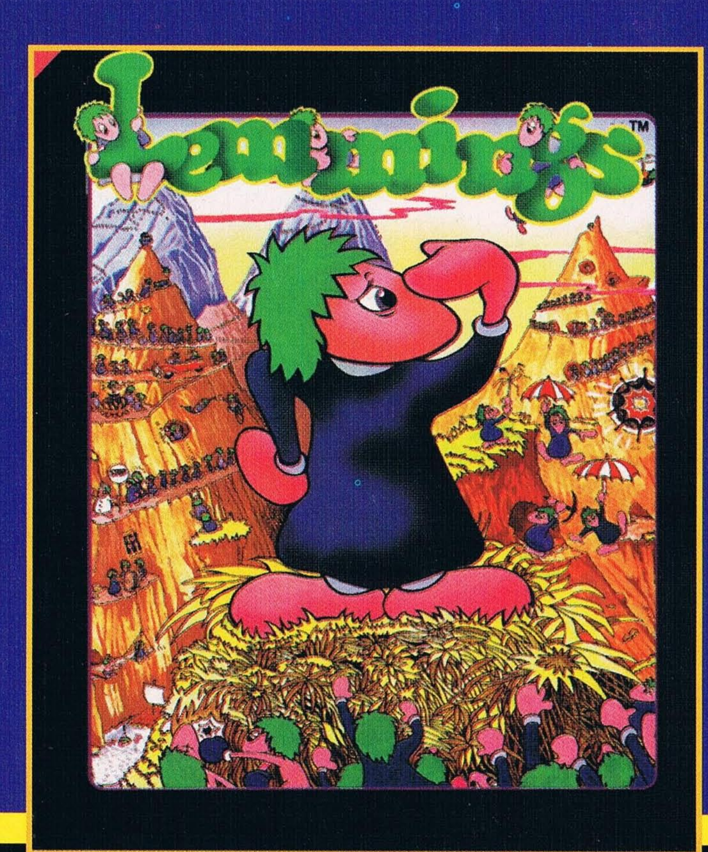





OK Pasarela:
LEMMINGS
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Ocean.
Compañía: Erbe.
N. de jugadores: 1.
Fases: 30

# VERDES, TONTOS Y DESARMADOS

## LEMMINGS




**Son una monada, vienen de un lejano lugar y están dispuestos a hacérnoslo pasar en grande con sus inútiles aptitudes en un juego que ha marcado historia. Ellos son los Lemmings, para que lo sepáis.**

### LA "LEMMINGSMANIA" LLEGA A LA NINTENDO

Estábamos ya impacientes por ver qué es lo que habían sido capaces de realizar en esta versión para la ochobitera de la familia Nintendo y, la verdad, no hemos sido defraudados.

Los Lemmings son unas bellas criaturas que presumen de ser extremadamente tontas y desorganizadas y que van moviéndose por esos mundos cayendo a los precipicios, tropezando con trampas mortales o tirándose por barrancos inhóspitos.

### AQUI ENTRAS TU

Ante este panorama tan aterrador de excesivas

desorientaciones no queda otro remedio que iniciar una árdua tarea para llevar a buen puerto a nuestros queridos amigos. Para tal efecto, y para que no cunda el pánico, los Lemmings deberán ser guiados por el consolero en ciernes mediante la asignación debida de puestos y escalafones. Existen un total de ocho acciones que podrán desempeñar exclusiva o simultáneamente y que van a proporcionar la posibilidad de que las verdes criaturillas puedan sobreponerse a los accidentes geográficos.

En cada una de las fases se nos darán los datos necesarios para poder pasar sin problemas cada una de ellas y que van desde la cantidad total de Lemmings a manejar hasta el número mínimo que hay que salvar y sin el cual no podréis pasar de fase.

Las ocho acciones antes mencionadas son las de "escalador" para subir por escarpadas superficies, "paracaídas" para flotar en el aire y evitar que nuestro Lemming se estrelle, "bomba" para deshacernos de uno de ellos, "bloquedor" para evitar que ningún Lemming pase, "constructor" para realizar puentes sobre precipicios, "excavador" para cavar horizontalmente, "minero" para abrir grandes caminos a través de las piedras y "cavador" para cavar verticalmente. Todas estas acciones deben ser utilizadas convenientemente y a la vez que nuestra pequeña plaga se dirige, iremisiblemente, hacia su perdición.



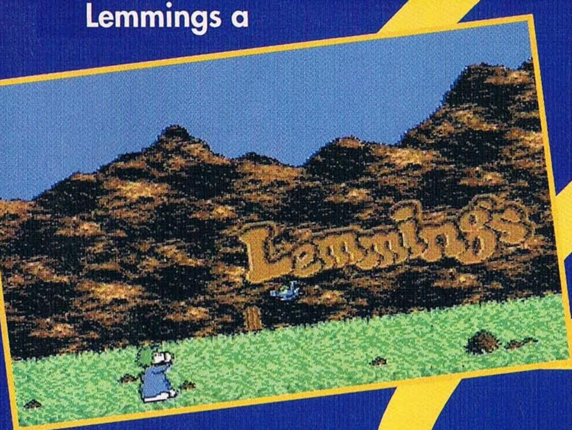
















## NO HAY DUDA, SON ELLOS

"Lemmings" para Nintendo es una agraciada versión que rememora por completo la esencia del original en todos sus aspectos; por jugabilidad, por la sensacional idea que le dá vida y por que todos los aspectos técnicos han sido acomodados convenientemente a las posibilidades de la nueva máquina.

"Lemmings" para Nintendo es un "grande" juego que arrancará, al principio, numerosas sonrisas y, después, multitud de horas mientras intentáis desengancharos de su endiablada adicción.

Original por los cuatro costados y fielmente divertido. Lemmings al fin y al cabo...

I.M. "PREDATOR"



OK Pasarela:
Sonic 2 The Hedgehog
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3.

## SONIC 2 THE HEDGEHOG

# EL PUERCOESPIN MAS RAPIDO DEL MUNDO

**Sonic 2 es la locura. No hay tiempo que perder. Hay que salvar a los amigos de Sonic. Date prisa y pásatelo de vicio.**







Ha vuelto el malvado Dr. Ivo Robotnik y ha raptado a todos los amigos de Sonic, inclusive a Tails. Desde la primera pantalla te darás cuenta que este juego es muy entretenido y realmente estupendo. Las segundas partes son siempre mejores.

Aunque tiene su dosis de dificultad no es terrible, solo más interesante. Basta con cogerle el gusto y eso es lo más fácil. También hay que decidir que recorridos se van a seguir, pero esto...mejor lo vemos más tarde.

Cuando Sonic está quieto tienes la posibilidad de mover la pantalla hacia arriba o hacia abajo pulsando el botón D. Así podrás saber que hay en esas zonas que no se ven. Nada más empezar el juego puedes intentarlo y descubrirás que hay un espacio en la parte inferior, donde esta parado Sonic. A esta zona puedes acceder bajando por la rampa y rompiendo los ladrillos que quedan a la izquierda. Los vas a reconocer porque estos son cuadrados y no rectangulares.
Estos últimos son indestructibles. Este dato vale para otras zonas también. Como ya sabes la forma de romper ladrillos, atacar y llegar a ser lo máximo, es con el giro de sierra que ha hecho de Sonic un ídolo. Este giro se consigue mediante salto o cuando haces que Sonic corra, apretando el botón D hacia abajo al mismo tiempo que aprietas la tecla de movimiento.

Hay que buscar por todas las zonas de cada pantalla. Encontrarás televisores, anillos y sobre todo hay que encontrar las seis Esmeraldas del Caos que hacen falta para rescatar a los amigos de Sonic.

Procurad hacer los recorridos empezando primero por las zonas superiores para luego ir bajando sin dejarse ninguna zona sin visitar. Un buen truco es siempre tener algun anillo...te salvará de morir. Si pierdes los anillos, cosa que ocurre con asiduidad, busca uno rápidamente, aunque sea retrocediendo. Esto te mantendrá protegido y podrás continuar. En las terceras etapas de cada capítulo no hay ni anillos ni posibilidad de fallo.

La primera de las seis Esmeraldas del Caos está en la parte más alta a la derecha del todo en la segunda pantalla. Este es un buen comienzo, ahora...

¡ZZZZZIIIUUUUUU...! A por todas y a pasártelo bien.

Jorge Gamio.




TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO
OK PC
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC
¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!
OK PC
600 ptas. revista de videojuegos de PC Año 1 • Nº3 • 1992
PASALO EN GRANDE
Incluye disco de 3 1/2"
La Feria Europea del Videojuego
Ultima Underworld
The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
Todos los trucos
KING QUEST V, HOOK y m
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
TRUCOS DE:
DARKSEED
ELVIRA II
STAR TREK
EPIC Y EL SENSACIONAL
LARRY V
Año 1 • Nº1 • 1992
600 ptas.
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
¡LLEGA LA AVENTURA MAS ESPERADA DEL AÑO
¿DONDE ESTA
INCLUYE DISCO DE 5 1/4"
MAS PAGINAS
MAS INFORMACION
NUEVO TAMAÑO
600 ptas. Revista de videojuegos de PC • Nº2 • 1992
Guy Spy and the Crystals of Armageddon
¡Conviértete en un espía!
JUEGA CON NUESTRA SUPER DEMO DEL RISKY WOODS
CONOCE LOS SECRETOS DE:
Monkey Island II
Epic y Cruise for a corpse
Y DIVIERTETE CON:
Wing Commander II
Eternam
Sim Ant
y muchos más
Hook
revista de videojuegos de PC Año 1 • Nº4 • 1992
Atréve con nuestr espectacular dem del Wizki
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
Como llegar al final del Ishar y Heart of China
ASHES OF EMPIRE
Real como la vida misma
Sensacional poster de regalo: TRACY, LA CHICA DEL ETERNAM

# EX-MUTANTS

# ACCION MUTANTE

OK Pasarela:
Ex-Mutants
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Malibu Interactive.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 4.

**El mundo ha sido arrasado por las armas biológicas, que han convertido a todos los humanos en seres deformes que vagan por las calles en busca de presas.**
**Un científico ha resuelto comenzar una búsqueda que le permita devolver la apariencia humana a los seres de la Tierra, creando así los Ex-Mutants.**




### TODO MUTANTE...

Tras la utilización indiscriminada de armas biológicas y genéticas la Tierra es un simple páramo utilizado por sus antiguos habitantes, transformados en mutantes, para pulular en busca de presas con las que saciar su instinto asesino.

Un científico ha estado investigando la forma de devolver su antigua apariencia a los mutantes. Tras largas pesquisas encontró a seis especímenes inalterados que mantenían su apariencia humana y que utilizaría para encontrar la fórmula con la que "fabricar" los nuevos Ex-Mutants.

Pero un mutante malvado, Sluggod's, ha enviado una patrulla para interceptar a los seis humanos, logrando hacerse con cuatro de ellos. Sólo dos han logrado escapar y su misión, evidentemente, ha de consistir en encontrar a los otros cuatro para que el proyecto Ex-Mutants siga adelante...

### TODO ACCION...

Este cartucho que nos ha presentado Sega de manera tan



"sopetonesca" es un juego tremendamente divertido que sorprende con un argumento coherente y bien armado que introduce enormemente en la historia.

La leyenda de un planeta arrasado por mil y una plagas es, sin lugar a dudas, el comienzo de una gran aventura que se sustenta con muy buenas maneras jugables.

Para empezar, decir que encarnamos el papel de héroes planetarios que han de ir en busca de sus compañeros atravesando los complejos creados por el pseudo-rey de los mutantes para su propia defensa. Estos complejos, que abarcan variados escenarios y climas, estarán como es lógico llenos de enemigos en forma de mutantes malhumorados u obstáculos geográficos de medianas dificultades. Así de sencillo es este juego: un compendio de fases que deberemos sortear utilizando nuestras más viejas artimañas a base de saltos, armas, energías y vidas. Lo demás sobra.

## PERSONAJES ANIMADOS

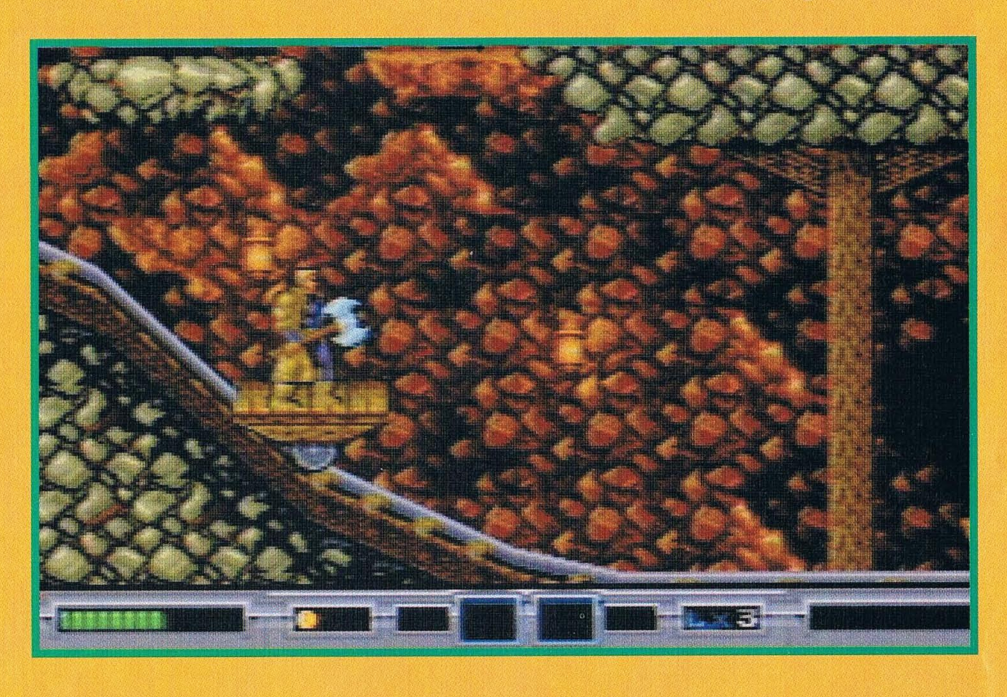
Por las noticias que tenemos, este Ex-Mutants es un juego basado en unos personajes cuyas andanzas son relativamente conocidas allá, en el continente americano, sección norte, gracias a una serie de cómics que narran sus andanzas. No sería de extrañar que en poco tiempo tiviéramos, aparte de los mencionados cómics, una serie de televisión, un álbum y cromos coleccionables de los mutantillos...





## TECNICISMOS APARTE...

"Ex-Mutants", el juego, es un sabroso cartucho que nos ha sorprendido "grastamente" por todo lo que nos ofrece. Para empezar os diría que todos sus aspectos técnicos y demás cosas que gustan criticar, están muy,

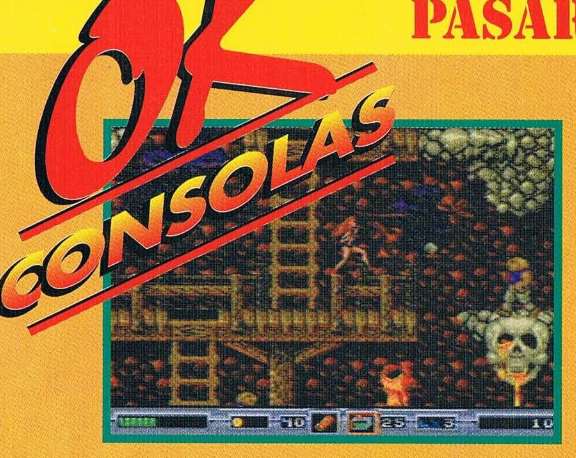


### LOS MUTANTES DEL TIO TOM

Hartos de no ser más que deformes criaturas y comportarse como tal, el malvado cabecilla y su asesor científico han decidido paralizar el proyecto Ex-Mutants para evitar que su poder sobre las bestias no descienda. De vosotros depende que su "chollo" se termine lo antes posible...



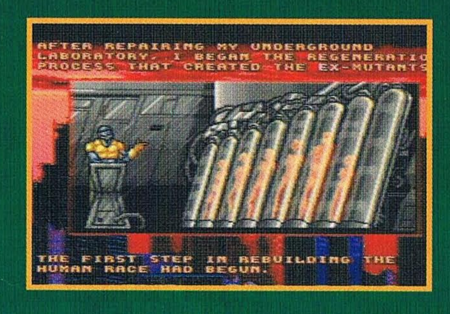









## SEIS HEROES Y UN MUTANTE




Efectivamente, seis son los seres que aún conservan su apariencia humana en pos del bien naturalizado. Estos serán el comienzo de un experimento llevado que, llevado a cabo por el profesor ..., devolverá su antigua apartiencia a todos los habitantes del Tierra. ¡Qué sería de la Tierra sin ellos!




En cada una de las fases habrá que localizar algún objeto oculto para pasar al siguiente nivel.

**"Ex-Mutants" es la tierna historia de una mutación colectiva que ha de acabar, necesariamente, con una reconstrucción del género humano**

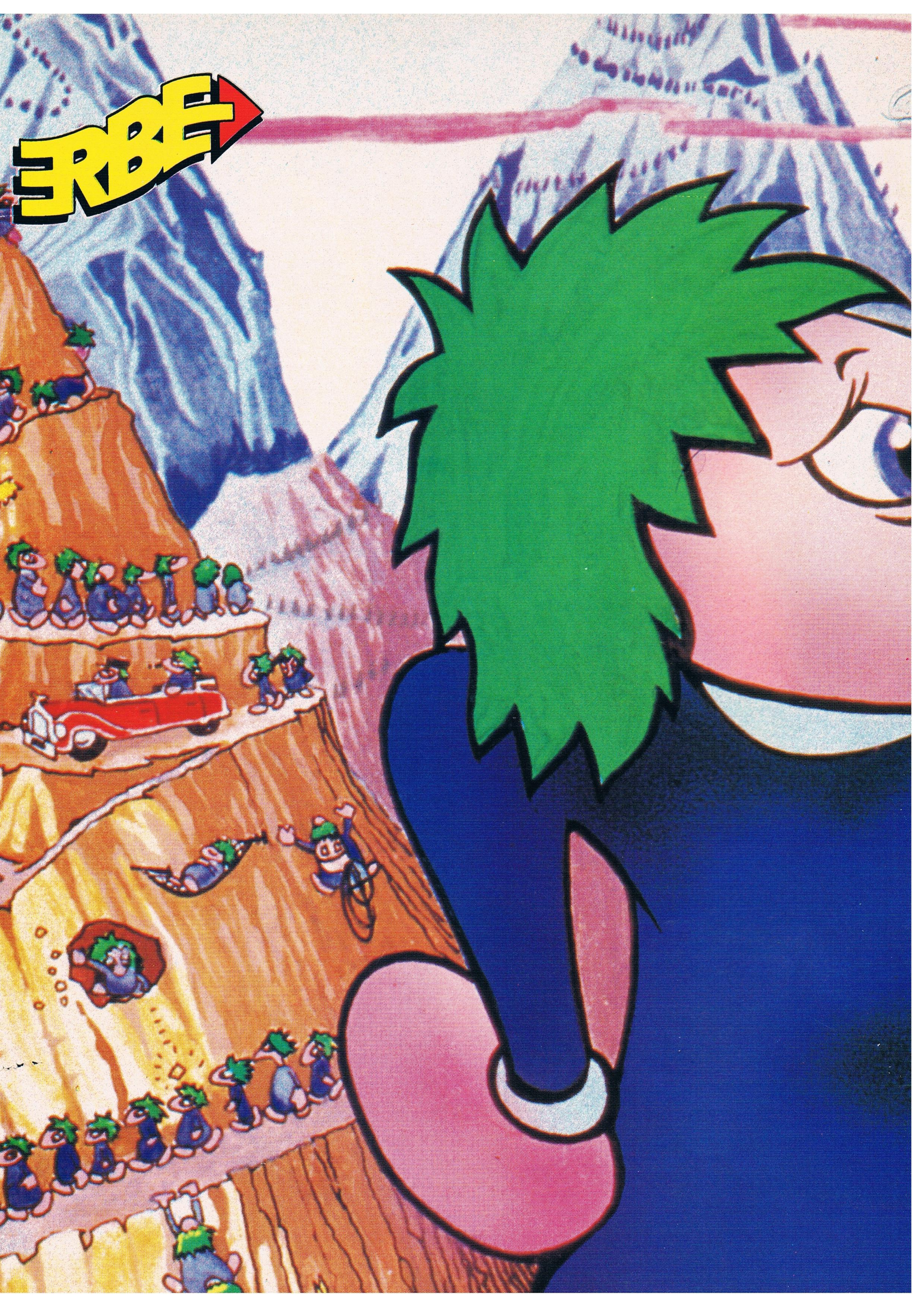
pero que muy bien hechas, con gráficos bonitos y coloristas, escenarios super-bien diseñados y llevados a la práctica, y unos movimientos y "scrolles" perfectos que no tiemblan por nada del mundo. Hasta aquí todo bien.

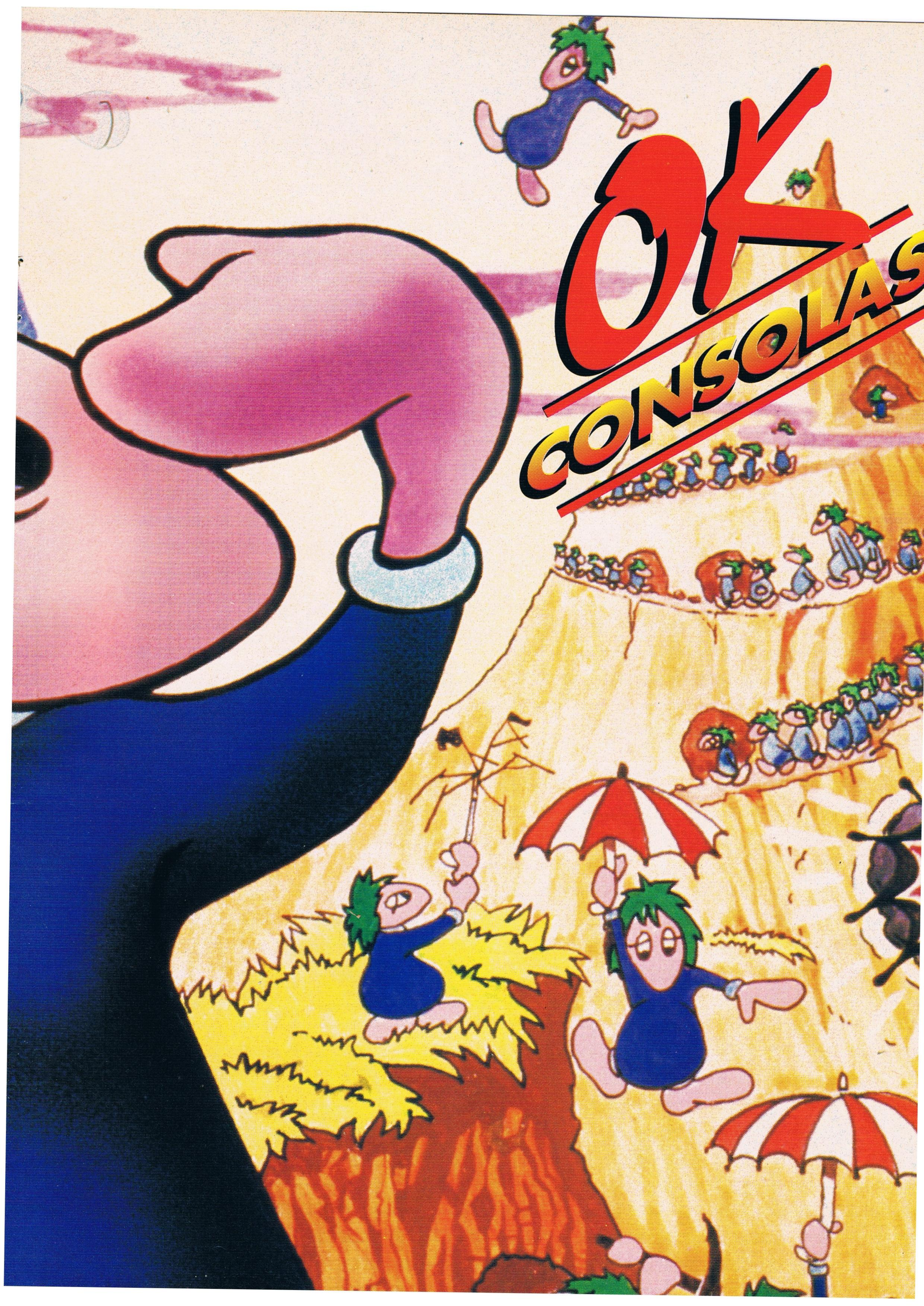
Pero lo que más nos ha llamdo la atención es la manejabilidad, la manera con la que se deja jugar el cartucho que engancha desde la primera partida hasta la última y "refinitiva". "Ex-Mutants", humanos mutados en consoleros, es un gran juego que gustará y divertirá por que sí, sin más.

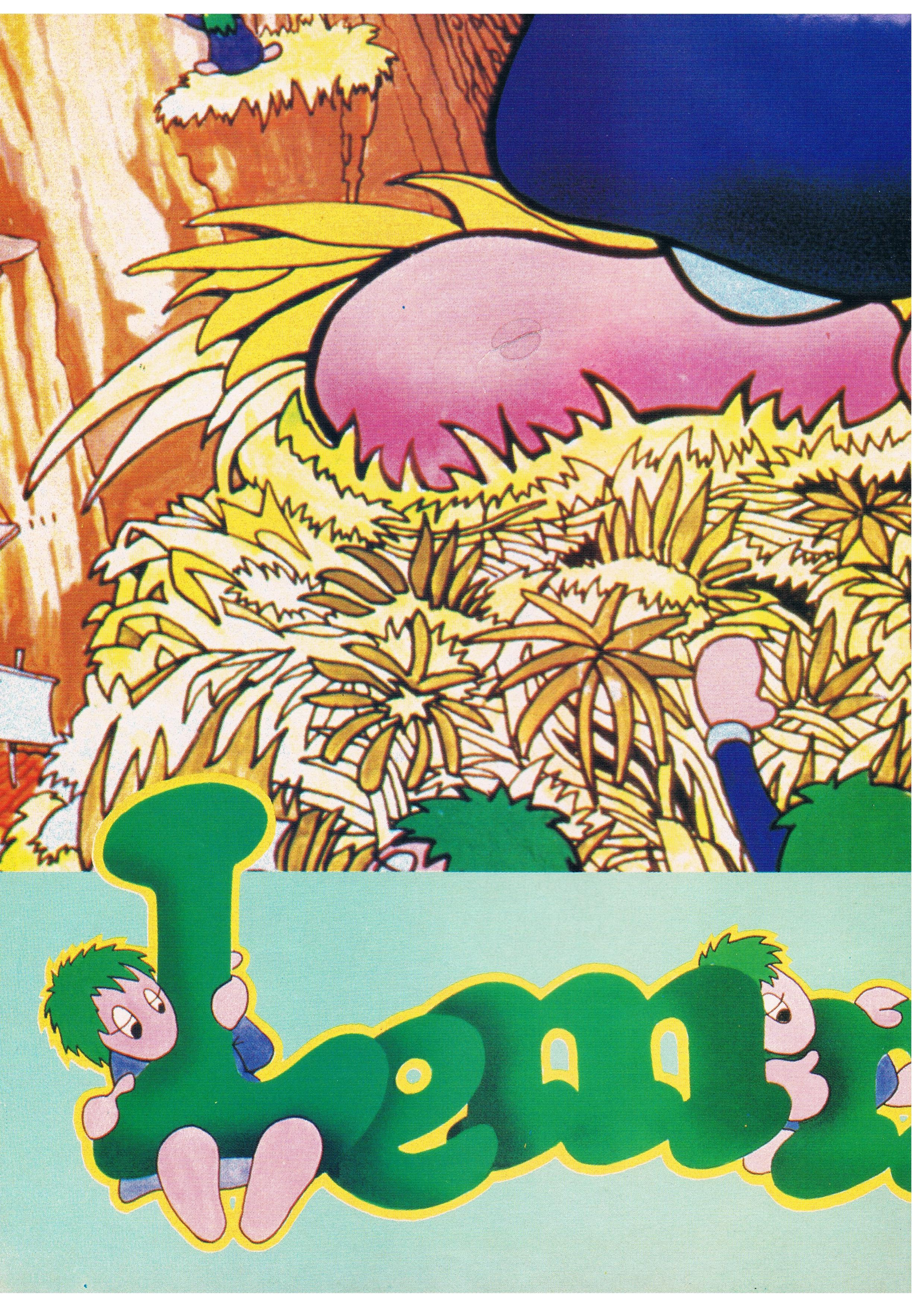
Expertamente dedicado a mutantes de la roca invicta, matemáticos del álgebra desfasada o simples mortales alquilados en sí mismos... Recomendable y definitivo.

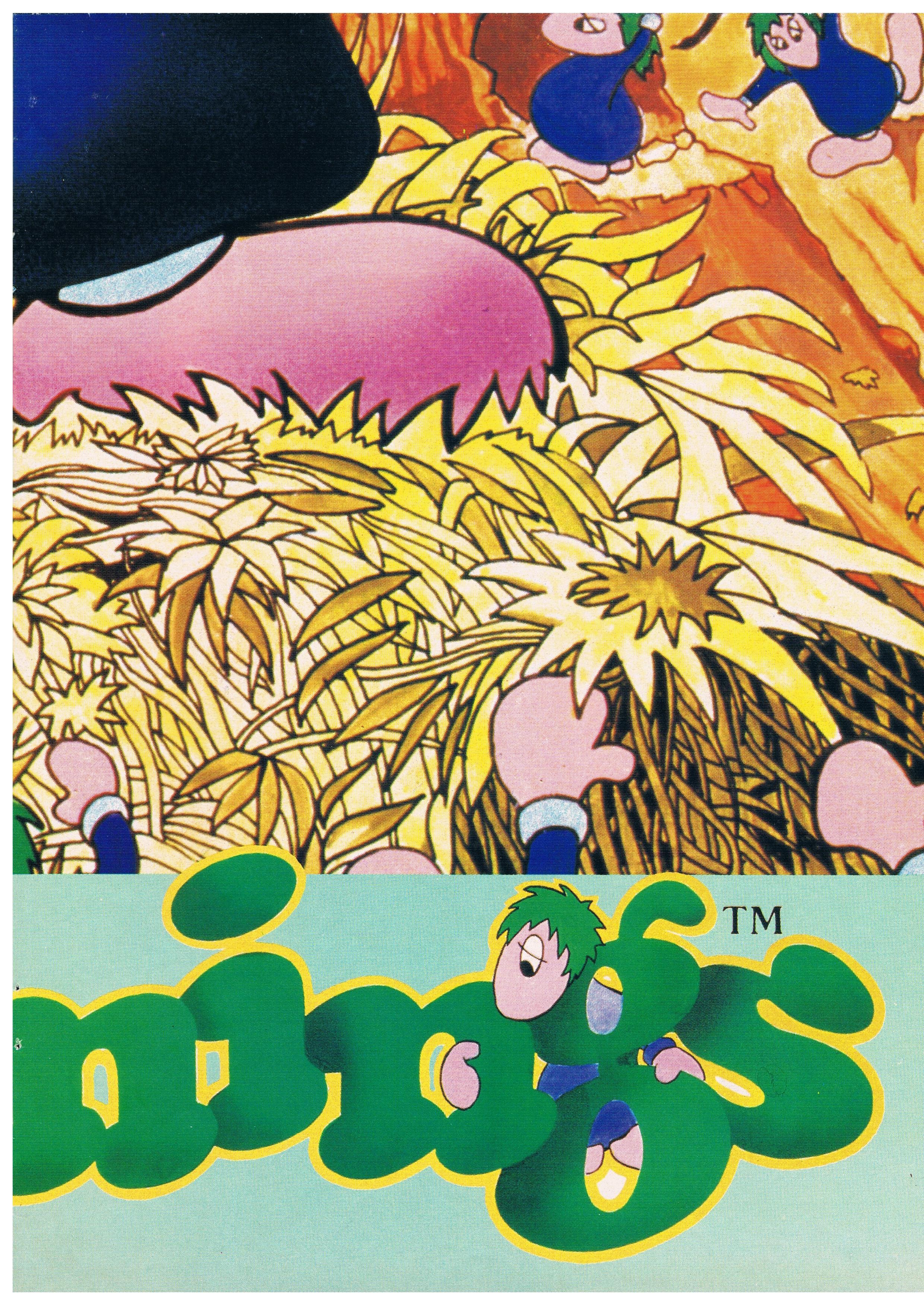
J.L. "SKYWALKER"

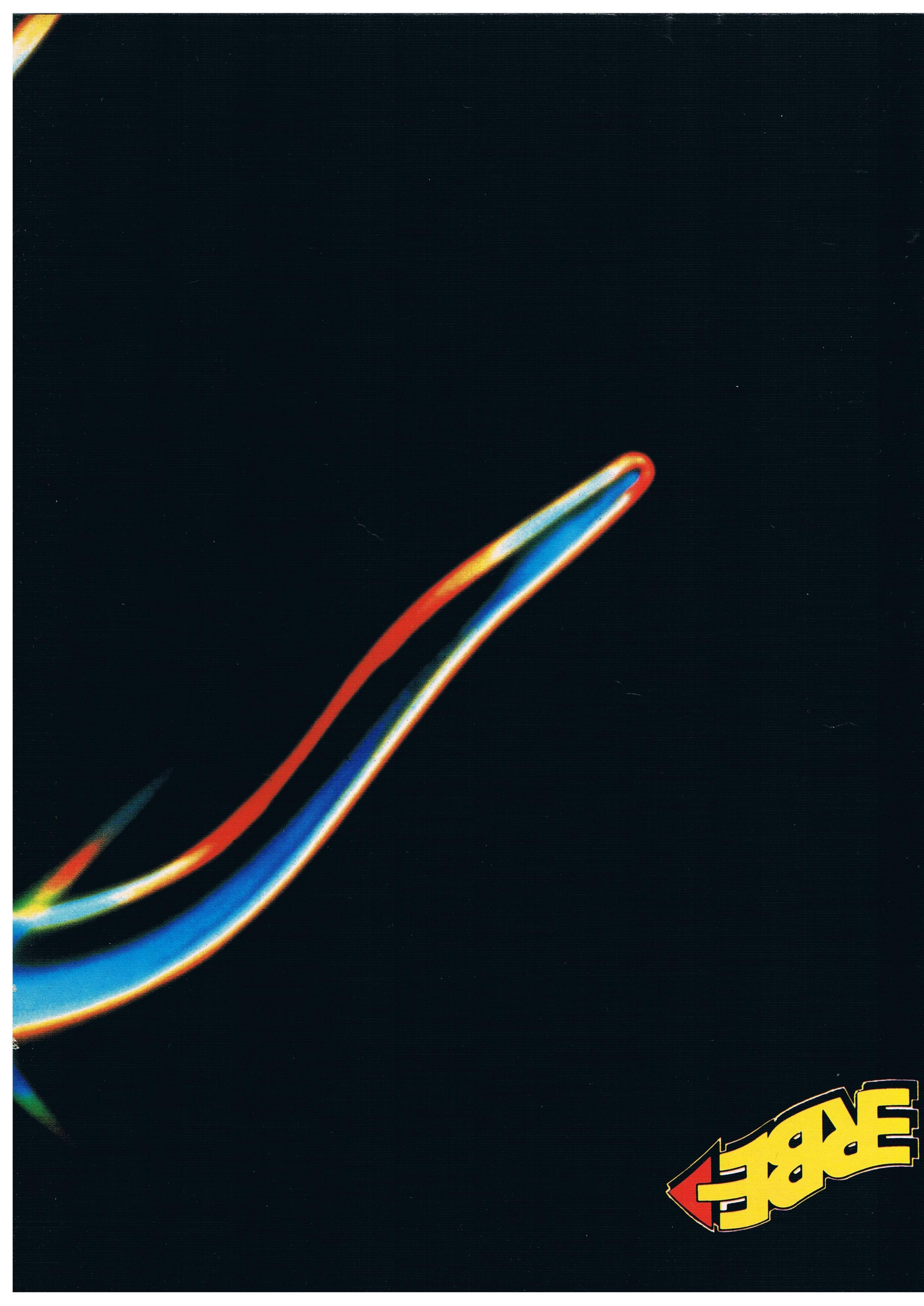



ERBE

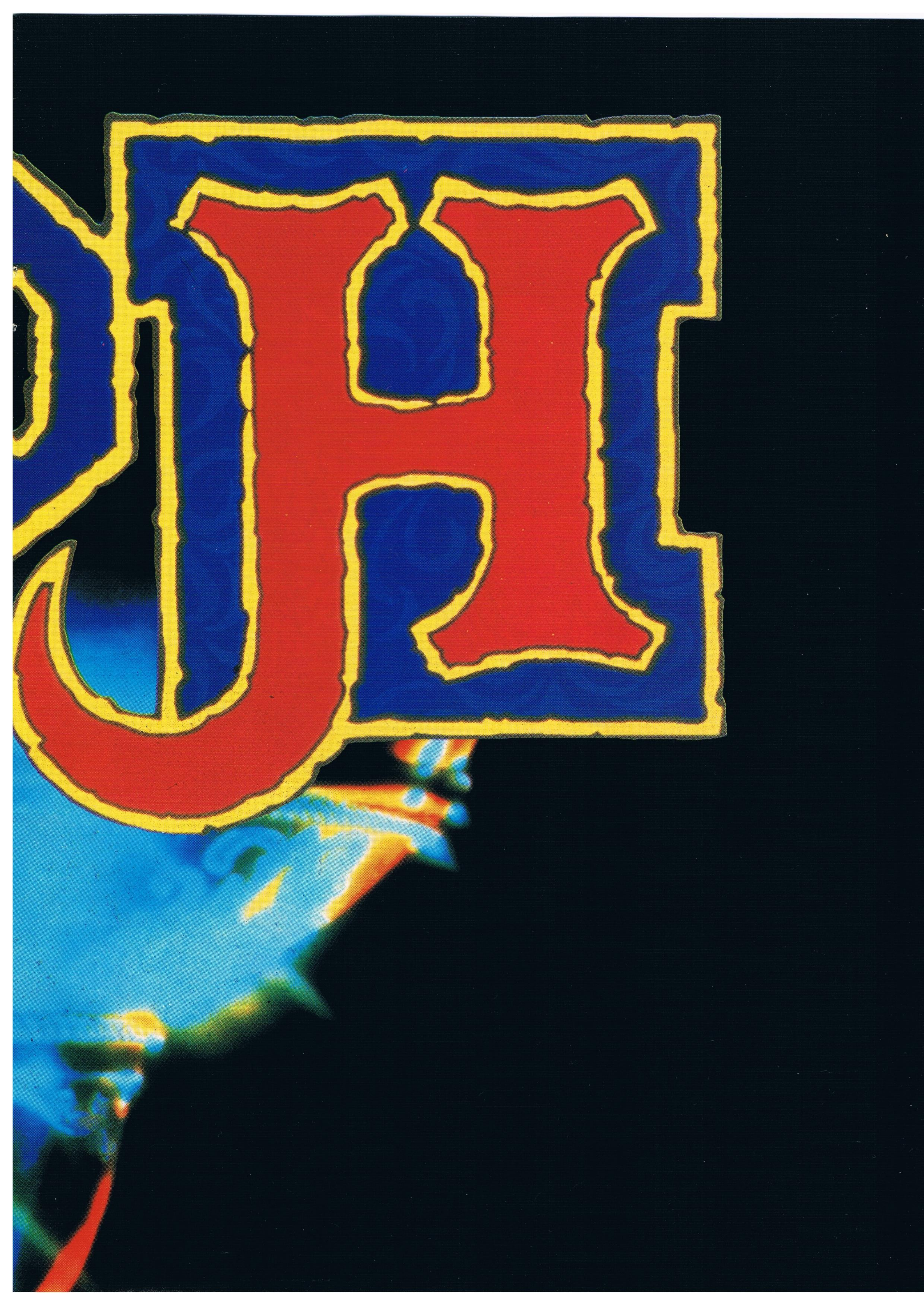

OK
CONSOLAS




TM




OK
CONSOLAS










# HUDSON'S ADVENTURE ISLAND

# LA ISLA DE LAS SORPRESAS

**OK Pasarela: HUDSON'S ADVENTURE ISLAND**
**Consola: Game Boy.**
**Distribuidor: Spaco S.A.**
**Compañía: Hudson soft.**
**N. de jugadores: 1.**
**Niveles: 8. Vidas: 4.**

**Master Higgins, un perfecto dominador del hacha paleolítica, es el encargado de encontrar a la princesa Tina, una vez más, y van..... Estás dispuesto a echar una manita a nuestro héroe en su infructuosa búsqueda a través de ocho islas repletas de sorpresas.**

Una vez vamos debemos convertirnos en los mejores detectives para localizar a la princesa Tina, la cual se ha perdido, ¡dita sea! en cualquiera de las ocho isla que componen el juego. Ayudado por su eficaz manejo del hacha y algunos objetos y animales que se pondrán a su disposición, posiblemente podamos encontrarla sana y salva. Solo hay un pequeño inconveniente, cada una de las islas están fuertemente vigiladas por una criatura de aspecto monstruoso y voraz apetito porsi fuera poco.

## ¿DONDE ESTAS TINA?

Si estáis dispuestos a que vuestra portátil se transporte a la época de las cavernas para ayudar a nuestro perspicaz amiguito, ponéos en marcha y andando que es gerundio. Me temo que esta vez no valdrá con gritar ¿dónde estás Tina? para poder localizarla. No queda más remedio que escarvar y escarvar en lo más profundo de cada isla, sin dejar ni un solo metro cuadrado por mirar. Lo malo es que seremos continuamente atacados por diversos especímenes de raras características y más extrañas aún, formas. Dependiendo de vuestra innegable habilidad, puede ser que realicéis todo el paseo andando o bien, aprovechando la coyuntura, utilicéis a los camptosaurus, pteranodones y elasmosaurus (¡que palabrejas!) para que os transporten por todos los niveles, evitando que os canséis en exceso. Si optáis por métodos más actuales, poneros el casco y montar en el acrobático Skate Board, que por cierto no lleva frenos, e introduciros en cada isla a toda velocidad. Cada una de las ocho islas tiene varias zonas que deberás recorrer y en las que encontraras cosas buenas y malas, pero siempre sorprendentes.
Una banda sonora muy marchosa y mirando unos gráficos de calidad. Los movimientos son "chachis" al 100 por 100 y Tina ya te está esperando, ¿en qué piensas?

F.J. "Comet Tronner"



# ROBOCOP 3

# ¿A LA TERCERA LA VENCIDA?

**OK Pasarela:**
**Robocop 3**
**Consola: Super Nintendo.**
**Distribuidor: Erbe.**
**Compañía: Ocean.**
**N. de jugadores: 1.**
**Vidas: 3 y continues.**

**Detroit sigue, desgraciadamente, totalmente infectado de seres malolientes, desaseados, harapientos e indeseables que desean controlar la ciudad a toda costa. Primero le construyeron y venció. Después le llamaron y acudió. Ahora la ciudad vuelve a necesitar de su metálica mano, ¿será está vez la vencida?**

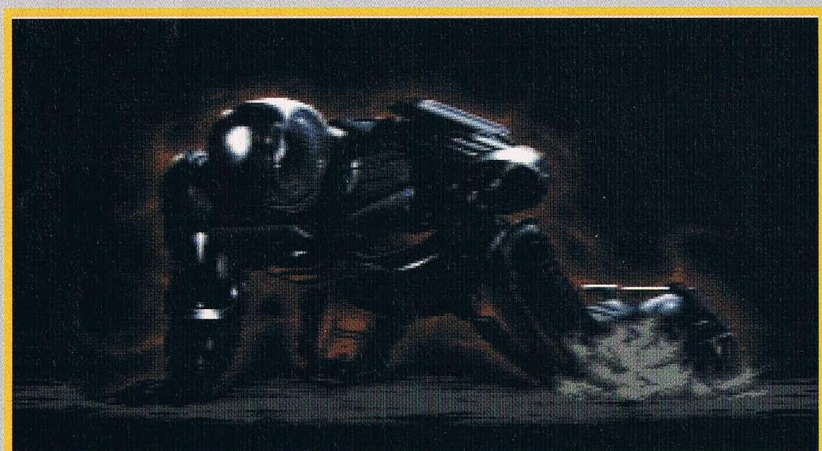


La OCP, yo no se si se dedicará todo el tiempo ha construir ingenios mecánicos de alto poder destructivo, lo que si parece muy claro es que la tiene tomada con nuestro pulido amigo. ¿Qué pasa? ¿Van a hacer falta quince o treinta aventuras para que se den cuenta de que no hay nada que hacer? Por si acaso se diera esta situación, en esta tercera parte los Rehabs (que así se llaman los policías de rehabilitación afines a la OCP) van a intentar ponérselo pero que muy duro a "Robo" (permitidme tal familiaridad) para abortar de esta manera que pudieran producirse nuevos errores y







con ello nuevas aventuras.

Por si fuera poco, esta historia difiere, como habréis supuesto acertadamente, de las otras en un factor clave : su dificultad. Eso ya se sabía. Después de que Murphy se hubiera paseado por las anteriores con su excelente disfraz de chapa y repartiendo mandobles a siniestro y diestro, no era para menos que se les pusieran unos cuantos obstáculos de más que tuvieran algún futuro en la ya cotidiana tarea de enviarle al desguace.

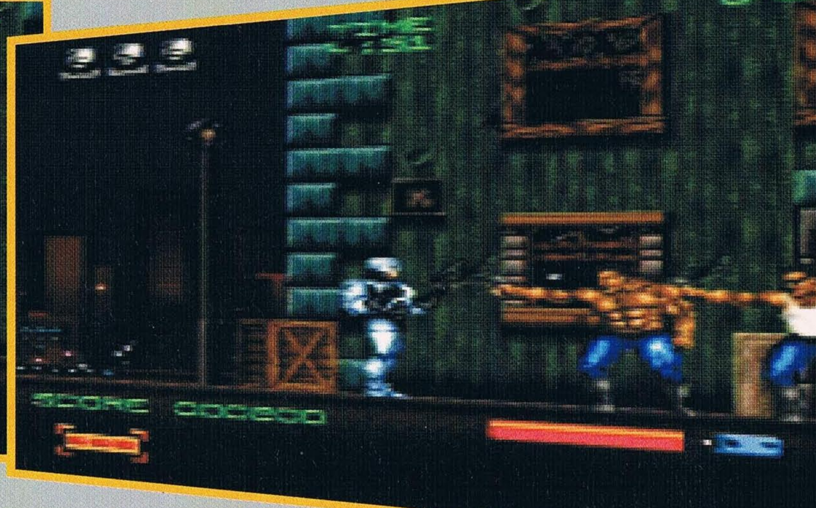
## ENEMIGOS VERSUS ROBOCOP

La nueva versión nos presenta a un héroe mucho más "cachas" que hasta incluso pudiera parecer apuesto si no hubiésemos visto su cara en la película. Mucho más suelto, más listo quizá, aún conserva esos cibernéticos andares que le hicieran famoso.

Del mismo modo, sus enemigos han cambiado poco. Tíos macizos, recién saliditos de gimnasios culturistas y con una cara de malos que asustan al miedo, siguen en el empeño inicial de destornillarlo a golpes, balazos u mordiscos varios si se les da la oportunidad del tamaño de una pila de reloj japonés. Esta vez los Splatter Punks, tienen el apoyo suficiente como para ir a por nuestro amigo y compañero de andanzas consoleras sin llevar las manos vacias, poque limpias ya sabemos que no estilan. Los Rehabs estarán también ahí, para echar una manita de tanques misiles, ingenios robóticos y otras artimañas de alto poder ofensivo.

A su exceso de mala uva, Robocop les responderá con unas impresionantes salvas de agradecimiento que podrán ser en forma de bala y en varias direcciones, en tamaño láser de considerable grosor, en lanzallamas de cálidos contactos o en dirigidos misiles facedores de pupas graves. Por si esto fuera poco, el colega cerrajero podrá ser propulsado por un reactor en algunas fases del juego ya que, de otro modo, le sería imposible salir vivo del ataque con proyectiles que los tanques de los malvadísimos

















Rehabs le preparan como merienda de lujo.

### MUCHO NIVEL

De mucho nivel está construído el juegecito, créetelo. Menuda "jartá" de lugares y atracón de enemigos te tienes que dar para pasar con éxito de un nivel a otro y lograr que tu brillante amigo logre su propósito, que no es otro que el de impartir justicia allá donde fuere necesario. Las calles, el centro de la ciudad, la iglesia, las alcantarillas y por supuesto el edificio de la OCP, "rues" de cadillac Heights aparte, están llenas, llenitas de enemigos que deberás ir sacrificando en pos del bien, one a one. Por cierto, ten mucho ojito con el Robot Ninja Otomo, que podrás encontrar en las olorosas cloacas de Detroit, si no te mata de su olor a sobaquillo pasado con roquefort caducado, utilizará otros medios aún más mortíferos. No olvides que Keiko y Marie Lacasse están en poder del OCP, por lo tanto, el éxito de tu misión tendrá doble valor.

### THE END

Si quieres pasar un ameno rato eliminando la escoria de Detroit, ¡estás contratado! Soniquete musical a tope, gráficos super alucinantes que te demostrarán que la nueva versión del "poli de lata" ha subido cantidad de enteros. Dificultad suficiente para que te hagas socio del club de consoleros adictos. En fin, todo, todito, todero, entero y...verdadero.

Alicia "APIRO".



# WF SUPERSTARS 2

# PORRAZOS A GO GO

OK Pasarela:
WF SUPERSTARS 2
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe
Compañía: Lin.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Fases: 5. Vidass: 14.

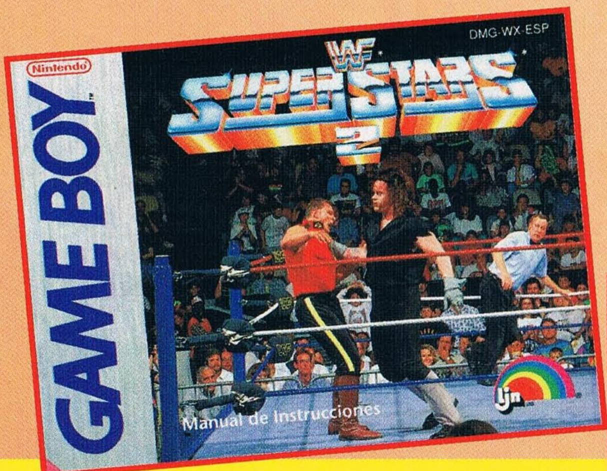
**Se oye un inmenso estruendo, una gran ovación, los focos iluminan los accesos a la pista central. Entre el clamor de un público fervoroso aparecen las estrellas de la W.W.F. ( federación internacional de lucha libre), encabezados por el mítico Hulk Hogan.**

**¿FUERZA ó INTELIGENCIA?**
Con este juego, LJN nos ofrece la mayor cantidad de músculos que jamás se haya almacenado en un cartucho para Game Boy. En éste, tenemos reunidas las más míticas y famosas figuras de la lucha libre americana, ( Hulk Hogan, Macho Man, Jake The Smake, The Mountie, etc...) que competirán entre sí para demostrarnos quién es el más "cabestro" y sanguinario y, de paso, adjudicarse el cetro que distingue al campeón mundial.
A grandes rasgos, este es el desarrollo del juego, aunque, lejos de quedarse aquí, nos ofrece muchas y variadas opciones, tales como la posibilidad de luchar individualmente ó por parejas. Para los menos dotados físicamente, este cartucho junto con el cable Game Link nos dará la posibilidad de enfrentarnos con ese "amiguito" que nunca te atrevistes ni a mirar, sin correr el riesgo de acabar en la casa de socorro.

**TORTAS Y GOLPES DE TODOS LOS COLORES**
Especial mención merecen las grandes posibilidades que ofrecen los distintos tipos y variedades de golpes, muy espectaculares, que van desde los típicos codazos a desplazamientos que te pueden hacer dar con tus huesos en el suelo, fuera del ring; pero ten cuidado, si permaneces fuera del cuadrilátero más de 10 segundos se habrá terminado el combate, y no precisamente a tu favor.
Aprende a combinar los distintos golpes y verás como ni el mismísimo Hulk Hogan tiene nada que hacer contigo.

**UNO, DOS, TRES... ¡KO!** "WWF Superstars 2" es ideal para todo aquellos seguidores de este super-espectacular deporte y consoleros que gusten de juegos "activos".
Por que en este cartucho se mezclan unos gráficos bastante logrados, rápidos y muy móviles, adornados con unas agradables sintonías que hacen de éste "cocktail" una cosa adictiva y entretenida.
¡ Ah!, se me olvidaba, sólo un consejo: piensa bien lo que haces, por que una vez en el ring, tu suerte está echada.

GIANLUCA PAGLIUCA.









OK Pasarela:
The Newzealand Story.
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Tecmagik.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3 . Niveles 21.

# FRUTA POR DOQUIER

**Los jardines zoológicos de Nueva Zelanda son el lugar más tranquilo que nunca pudiste imaginar. Todo era felicidad a raudales hasta que Wally Walrus apareció con sus jaulas de acero y un hambriento semblante. ¿Podrás ayudar a Tiki y Phee-phee a reconstruir su alegría?.**

Si tienes con fuerzas para cargar con cuarenta kilos de kiwis desde el mercado y luego ponerte a jugar con Tiki ayudándole en su lucha personal contra Wally Walrus, puede ser por dos motivos muy particulares. O bien eres un aguerrido y fastuoso muchachote dispuesto a vivir la contradicción frutera del momento, o tus neuronas están tan al límite de sus posibilidades que impiden el paso de la razón.

Tu objetivo deberá ser en todo momento guiar a Tiki a través de los innumerables peligros de su misión. Por lo tanto, deja a un lado la bolsa de la compra, devuelve la

**TU OBJETIVO DEBE SER GUIAR, EN CADA MOMENTO, A TIKI A TRAVES DE UN MOGOLLON DE PELIGROS MUY SORPRENDENTE.**



"sisa" correspondiente a tu mami, acaba de una vez todas las operaciones matemáticas que te quedan por hacer de deberes y céntrate en la aventura que tienes delante.



### UN KIWI AMARGO

Es más que probable que cuando hayas terminado tu ración diaria de haberle hecho la vida imposible al malvado, te quede el dulce sabor de boca de haber sido un poco más indigesto para Wally que el día anterior. Al fin y al cabo, él las goza desayunando, comiendo o cenándose una buena cantidad de tus "kiwi-compañeros" de toda la vida.

Las funciones de Tiki, que por si acaso andáis algo confundidos, se trata de un pájaro muy especial y no una fruta con patas, como algunos empezabáis a creer, son variadas, múltiples y fáciles de manejar. Nuestro amigo puede saltar, disparar, caminar e incluso ponerse el bañador y hacerse unos largos. Las armas de las que puede estar dotado, harán muchísima pupa a los enemigos de poca o mucha monta que decidan pasearse ante nuestras narices con ánimo de cortarnos el paso. Por si fuera poco, las puertas escondidas, también cederán ante el ímpetu de nuestro armamento.

Si alguna vez tenéis que hacer uso indiscriminado del traje de baño y convertir a kiwi en un pez momentáneo, recordad siempre que el oxígeno se acaba...y con él Tiki. Los globitos de marras tienen su importancia, pero hay que valorar en la medida de lo posible los que tenemos que destruir y los que debemos utilizar para invadir con soltura los niveles superiores del juego.

### DESDE AUCKLAND...CON AMOR

Si además de todo lo que te gusta jugar, le añades el buen gusto por los viajes, te darás cuenta de que Tiki se recorrerá el país de una punta a otra. Desde Auckland, Rotorua, Cuevas de Waltomo, estrecho de Wellington, hasta las catarátas Hammer, para finalmente enfrentarse a su enemigo Wally en el Monte Cook. No será tarea fácil resolver cada uno de los diferentes laberintos y acabar al mismo tiempo con cada enemigo, pero todo sea por recuperar la felicidad de la colonia "kiweana" y el amor perdido de su amada Phee-phee.

Si de verás estáis convencidos de que vuestros cerebros aún no patínan y vuestros reflejos están plenamente activos, sentaros a disfrutar de uno de los más vistosos juegos disponibles para Master System. Que os quedaréis pegados durante horas... ¡eso ya lo sabemos!, pero no importa con tal de liberar a Phee- phee.

F.J. "Comet Tronner".









OK Pasarela:
NINJA GAIDEN
Consola: Megadrive.
Distribuidor: Tecmo.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3.

# LA SOMBRA DEL GUERRERO

**La ciudad duerme aterrada por los influjos de la delincuencia y el poder de las bandas armadas. Nadie quiso enfrentarse al mal, hasta que un día y de entre las tinieblas, una sombra prometió justicia...**

## EL PODER DEL BIEN

La ciudad ya dormía. La noche era el escenario perfecto para cometer sus fechorías y en ella se amparaban las mafias para asesinar y robar. Pero una de esas mafias había cometido hace años el error de matar a un hombre cuyo hijo, años después, juraría venganza.

Los años pasaron y aquél mancebo de nobles intenciones creció con la única idea de saldar la cuenta que tenía pendiente en el bar de la esqu... digo saldar la cuenta que tenía pendiente con aquellos malvados seres.

El tiempo siguió pasando y, al fín, fue en busca de los asesinos para dejar las cosas en su sitio...

## PODER NINJA

"Ninja Gaiden" es un cartucho de excesivas referencias maquinero-consoleras que ha sido versionado con distintos

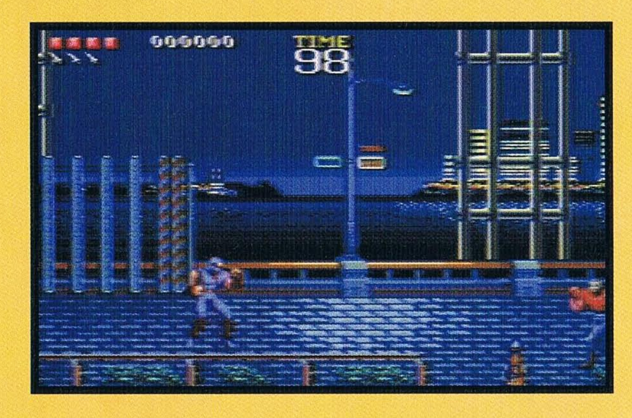
















nombres y para variadas consolas. "Shadow Warrior", o lo que es lo mismo "Ninja Gaiden", es un juego que ya hizo acto de presencia en Lynx, Nintendo o Game Boy, sin olvidarnos de Master System o Game Gear y que salvo contadas excepciones siempre ha sabido colocarse con la etiqueta de clásico allí donde aparecía.

Pero igual que cambiaba su nombre, "Ninja Gaiden", igualmente, cambiaba su apariencia cada dos por tres y, para no ser menos en esta versdión Mega Drive, la cosa va por otros derroteros.

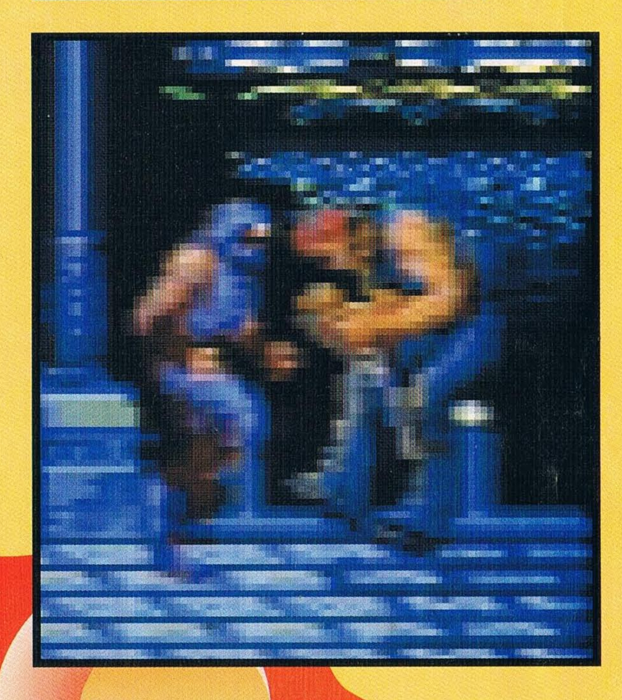
En esta versión se han seguido manteniendo sus premisas fundamenteles con patadas, puñetazos, bidones, armas, energías varias y enemigos franqueables con golpes multicolores de valoración décima. La cosa, como véis, no ha cambiado, salvo que los escenarios han sido "civilizados" y ubicados en una urbe actual de ruidos, atascos y perritos calientes.

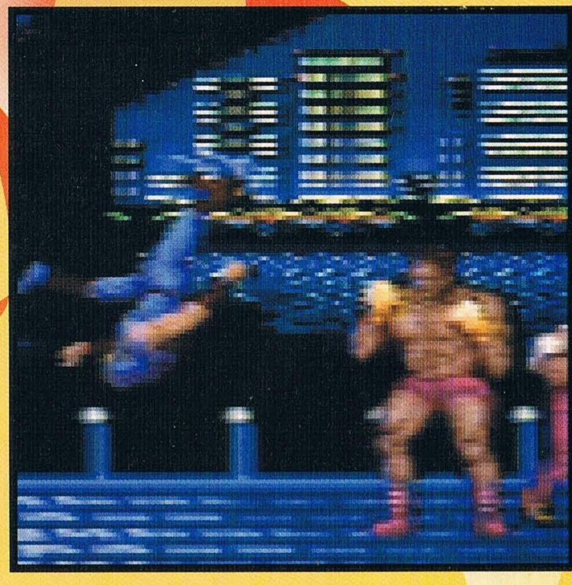
Con este "Ninja Gaiden" ha pasado algo parecido a lo que ya le ocurriera a otro clásico de

Los enemigos, como siempre, cuentan con una buena cantidad de mala uva que están dispuestos a poner a prueba utilizando como blanco a nuestro Ninja preferido.



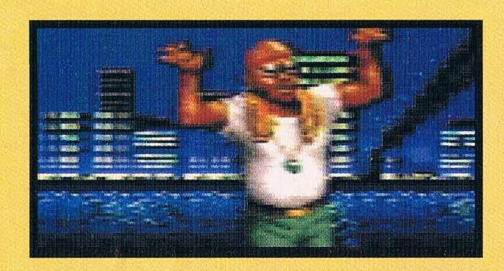
Solamente las buenas series de golpes y patadas serán el argumento justo para sacar a tus enemigos de la pantalla.



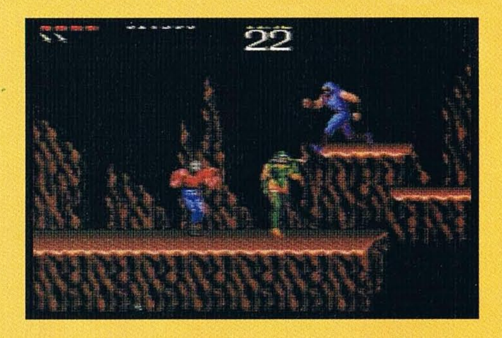




nombre "Shadow Dancer"... Varias fases, todas ellas "fechas" o "facidas" a conciencia consolera, son el escenario elegido para mostrarnos otra de ninjas pertrechados de armas hasta sus feroces dientes y malvados raquitico-inteligentes que nos ofrecerán la justa dificultad que el programa necesita para enganchar.







Aún cuando resuenan los ecos de versiones anteriores, podéis tener seguro que en todas las historias de ninjas, la cruda realidad a la que el personaje se debe enfrentar es, completar con éxito una misión que tiene un carácter casi inhumano.



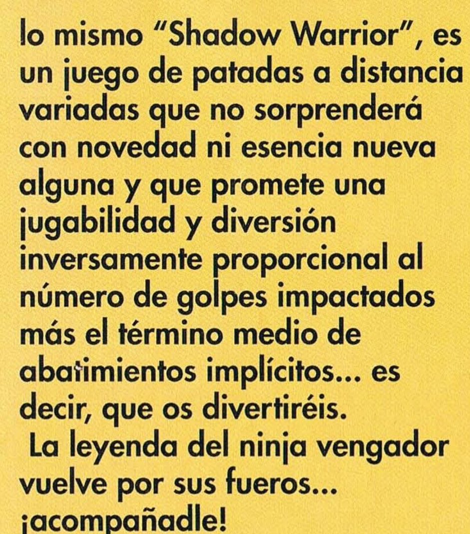


## "THE SHADOW OF GAIDEN"

El clásico vuelve a revivir en una consola. Tras lo pasos marcados para otros sistemas y la aparición de segundas partes, la llegada de este juego para Mega Drive es una grata noticia que ha sido acogida por los usuarios de una manera bonita, alegre diríamos.

"Ninja Gaiden", o lo que es lo mismo "Shadow Warrior", es un juego de patadas a distancia variadas que no sorprenderá con novedad ni esencia nueva alguna y que promete una jugabilidad y diversión inversamente proporcional al número de golpes impactados más el término medio de abatimientos implícitos... es decir, que os divertiréis.

La leyenda del ninja vengador vuelve por sus fueros... ¡acompañadle!



I.M. "PREDATOR"





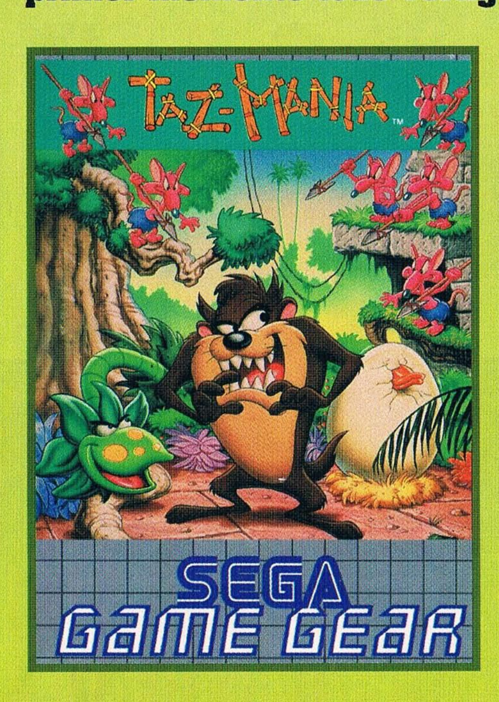
OK Pasarela:
Taz-mania
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Warner Bros.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 5. Niveles: 9.

## TAZMANIA

# A TODA PASTILLA

**Este es uno de los personajes mas simpáticos creado por la Warner. Ahora y, en combinación con SEGA se ha logrado que este videojuego sea desde el primer momento todo vértigo.**








A todo trapo habrá que hacer el primer y veloz recorrido. Comiéndose absolutamente todo lo comestible, bebiéndose todas las botellas de agua y con un poco de suerte y buenos reflejos llegarás a dar el gran salto que te va a meter directo en la pantalla de la mina. Una absoluta gozada. El comer todo lo que pilles es fundamental, ya que podrás recuperar las energías necesarias para correr a toda velocidad y mantener ese increíble ritmo que TAZ necesita.

Lo que hay que mantener bajo control en todo momento son los factores que le quitan energías a TAZ. Las ratas "tirapiedras" son un incordio, empiezan por lanzar una gran roca que persigue a TAZ en todo el primer recorrido y durante todo el trayecto estarán tirándole piedras desde arriba. Estas son las que le quitan energías a TAZ, al igual que unos chorros de agua que manan del suelo. No intentes subir a la parte superior, ni esquivar la gran piedra. No se puede.

Ve muy rápido y hacia la derecha.

Una vez dentro de la mina la movida va "de reflejos". Con el control de la mano derecha (botón 2) harás que el carro suba de nivel cuando haga falta esquivar obstáculos. Con la mano izquierda (botón D) lograrás que TAZ en su carro remonte las rampas que surgen. El camino más corto es subir por todas las rampas que se crucen en el camino. Lo importante...no chocar.

En total hay nueve distintos escenarios, todos muy divertidos. Ya me contarás que te parece. A mí me ha encantado. Que te diviertas.

Jorge Gamio.



**OK Pasarela:**
**Super Hunchback**
**Consola: Game Boy**
**Distribuidor: Erbe.**
**Compañía: Ocean.**
**N. de jugadores: 1.**
**Vidas: 3 .**

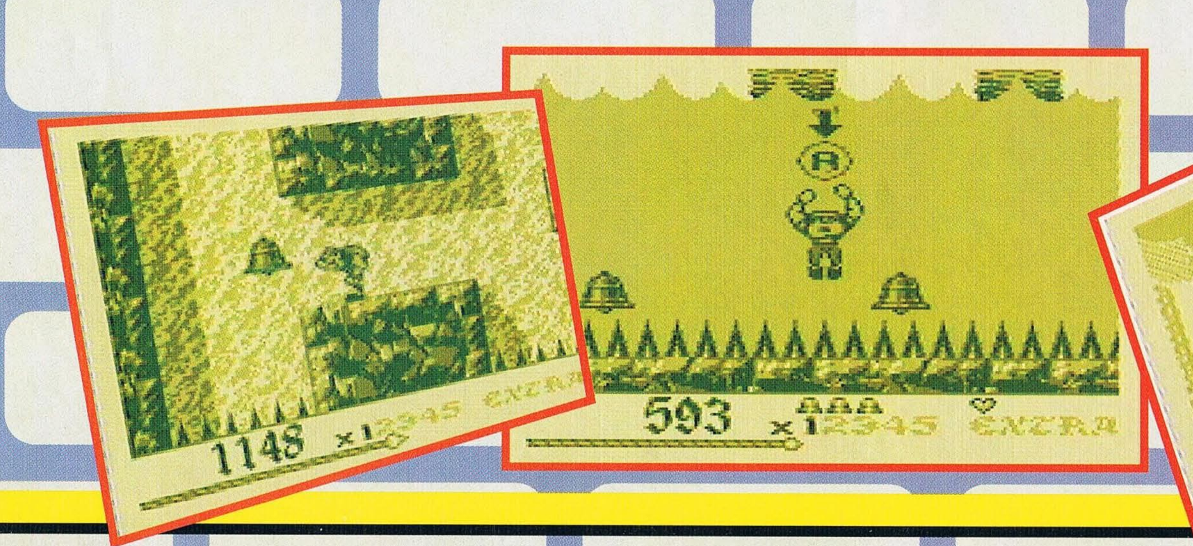
# SUPER HUNCHBACK

# ¡TOLON, TOLON!

**Esmerelda, la bella, ha sido secuestradísima por los malos de esta película de tu portátil. Como ya te imaginarás, deberás realizar uno de los rescates más audaces a través de mil y un niveles, pantallas de bonos e inigualabes peligros.**




La Edad Media no es la mejor época de la historia de la humanidad para pasear por el campo ociosamente. Sus habitantes los sabían, los señores feudales, también, incluso las señoras que lavaban sus ropas en la orilla de los ríos tenían amplio conocimiento sobre el tema.
Aún así, en mi camino encontré a un personaje curiosísimo que decía iba al rescate de una bella dama denominada Esmerelda. Llamóme en exceso la atención la mochila que portaba sobre su espalda y por ello le pregunté. ¡Que mochila, ni mochila...! ¡@$Pfgung...arf! esto es una joroba digna de la carátula de los paquetes de tabaco marca "Camelot". Disculpándome como pude, quedé mirando su poco agraciada faz mientras se despedía de mí con la cabeza agachada y emitiendo un nuevo gruñido. Se perdió sobre el horizonte y no volví a saber nada de él hasta que me compré una consola portátil y algunos juegos en la tienda de








El jorobado más divertido del momento tiene una complicada misión por delante. Rescatar a Esmerelda.

mi amigo Ricardo, "Corazón de Game Boy".

## UN PERSONAJE DE TALLA

¡Increíble! -me exclamé para mí mismo-, ¡pero si es el cheposo ese que me encontré hace varios años! ¿Lograría encontrar a su amada dama? No pude resistirlo más y me dispuse a jugar. El juego era para un solo jugador así que me senté en el rincón de la taberna y después de recibir todas las miradas de los allí presentes al encender mi consolilla, comencé a ver a mi jorobado amigo en el mismo borde del lugar donde le perdiera de vista.

Parecióme mentira que la tal defenestración de la naturaleza se hubiera convertido en un personaje de tamaña talla del mundo del videojuego. Hacía tantos lustros que yo esperaba tamaño placer que deseé que la partida se acabará después de que todos los troncos que hubiese en mi cartucho le hubiesen pasado por encima a Hunchback, que así se llama el "chepa". Sin embargo, decidí ayudarle a seguir su camino y me dispuse a saltar los gruesos troncos y/o utilizarlos para lograr alcanzar la frutas "bonificantes" que nacían en las alturas. Tuvimos también que saltar pozos, esquivar más troncos, vadear ríos, desarticular a nuestro favor innumerables pantallas de "bonus" y un larguísimo etcétera de cosas. Lo pasé muy bien, Hunchback se portó de maravilla y me demostró su alegría cada vez que hizo sonar la campana que anunciaba el fin de un peligro y el comienzo de un horror. Comprendí también que su audacia y valor eran aún más grandes que su defecto corporal, cuando tuvo que enfrentarse a los más peligrosos rivales por aquél entonces conocidos. Todo por su amada, que por cierto es guapísima, Esmerelda, a la que podréis conocer siempre y cuando otorguéis vuestra ayuda a este simpático jorobado.

Plataformero saltarín, constructivo, "fruterísimo", "campanero", divertido, audaz, adictivo, peligroso, encomiable, "musiquero a tope", "grafiquero de pro", «Super Hunchback» tiene además de una joroba de lujo, todos los pronunciamientos para introducirse con fuerza, que no a la fuerza, en tu "portatililla". ¡Ahí queda eso!.

Alicia "APIRO".



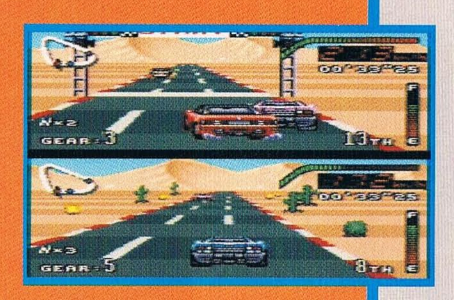


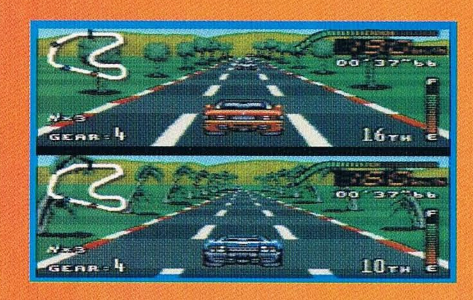
SUPER NINTENDO



# TOP GEAR

Hasta que llegó este "proto-juego" a vuestras consolas no conocíais la embergadura de la palabra "velocidad". De todos modos y como suponemos que vuestra habilidad es bastante limitada os damos, por las buenas, todos los códigos posibles en el nivel Amateur... South America: Moonbath Japan: Gearbox Germany: Car Park Scandinavia: Road Hog France: Emulator Italy: Analyser U.K.: Horizons (Baleares)









SUPER NINTENDO

# THE ADDAMS FAMILY

Por arte de magia consolera os vamos a dar un truco del almendruco por el cual, Dios mediante, obtendréis una serie de 100 vidas por nada, "useáse" gratis. Para tal truco tendréis que introducir en la opción de "passwords" la clave 11111... et voilá!

• Pedro de Tomás Pérez (Almagro)



SUPER NINTENDO

# SUPER MARIO WORLD

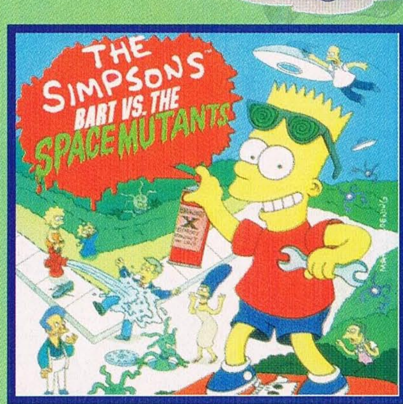
Si quieres obtener tantas vidas como tu imaginación te permita, haz lo siguiente: Entra en cualquier mundo que hayas completado, ve hasta alguna piedra que te dé un "power-up", pulsa "start" y "select" y vuelve a entrar de nuevo en la misma fase. Haz esta operación tantas veces como vidas quieras...

•Alberto Pacheco Fernández (Madrid)



## NINTENDO

# BART SIMPSON vs SPACE MUTANTS




José Manuel Fernández Martínez de Mallorca, ha encontrado algunas pistas dentro del juego nada más y nada menos que para solventar cuatro pantallas.

- **1ª Pantalla:** Disparando un cohete a la "E" del cartel y acertando, claro, conseguiréis una vida que vale por cinco.
- **2ª Pantalla:** En las plataformas del cemento, si dáis tres saltos en la primera, ésta os llevará directamente al final de las plataformas.
- **3ª Pantalla:** En la ruleta, compraros un imán y usarlo. Escoged un número y os pasaréis el nivel tranquilamente con una vida de regalo.
- **4ª Pantalla:** Para acabar con el dinosaurio hay unas plataformas invisibles que deberás buscar para lograr saltar sobre su cabeza.

## GAME BOY

# BUBBLE BOBBLE



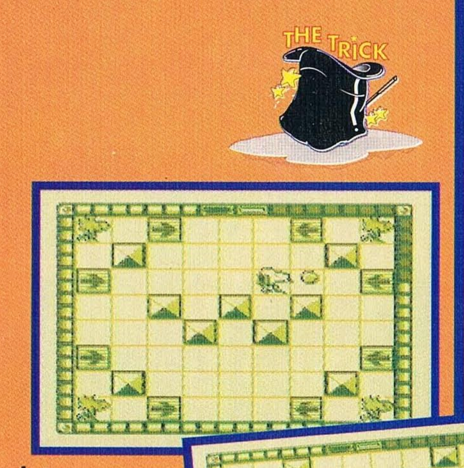

Un amigo anónimo de Oviedo, os remite este password para el arcade más conocido de la portátil de Nintendo. Con él este pequeño dragoncito podrá elegir entre cualquiera de las 100 pantallas para comenzar el juego: KGLD.

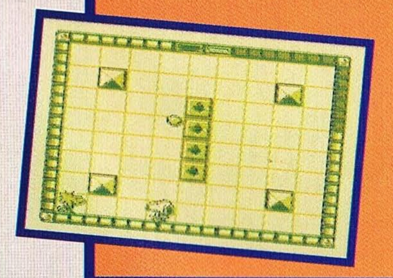
## GAME BOY

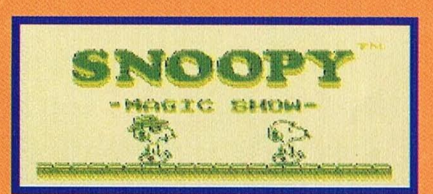
# SNOOPYS MAGIC SHOW

Alberto Aparicio Reyes nos envía desde Castellón un mogollón de códigos secretos con los que podréis pasaros buena parte de las pantallas de este juego.

10: 1OEI; 16: 10OI; 24: XQID; 29: X21V; 34: BYBQ; 39: VTNH; 44: BT1I; 49: H5OO; 54: V5K2; 55: CA1H; 56: VA1D; 57: 151C; 58: V5YO; 59: CAX7; 60: VA1I.



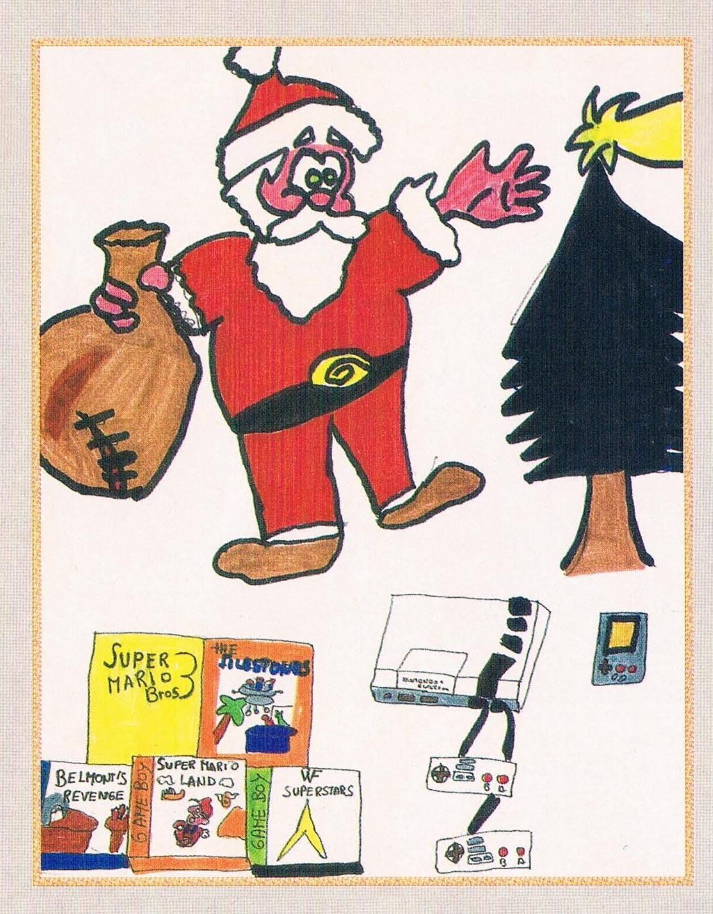





Y si aún no llegaste a ver al doble de nuestro perruno héroe, aquí tenéis un par de códigos más : 65: 4S4O; 68: C4X4.

## SOLO PARA ARTISTAS




### ¡¡¡DIN GOL BEEEN, DIN GOL BEEN... !!!

Gracias a este dibujo de corte navideño podremos disfrutar plenamente de unas blancas navidades consoleras de muy difícil olvido...

• Raúl Erquizia Carrión (Canrabria)







### TRIO DE ASES

La Mario-Manía a la que hacía referencia cierta "revistilla" parece haber llegado a su punto álgido con este dibujo de corte altanero que ha osado, y con razón, mandarnos un tal... ¿cómo era?

• Adolfo López Pérez (Albacete)




### POPOURRI DE "FOIS"

Este reunión de última hora que se han marcado ciertos personajes consoleros es la prueba más fea-ciente de que éstos están más unidos que nunca para ofrontar las presentes navidades con total éxito. Juntos os divertirán... ¿no creéis?

• Antonio Bravo Serrano (Madrid)

# ¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

## DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

OK CONSOLAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!** VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92



**SUSCRIPCIONES**

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12

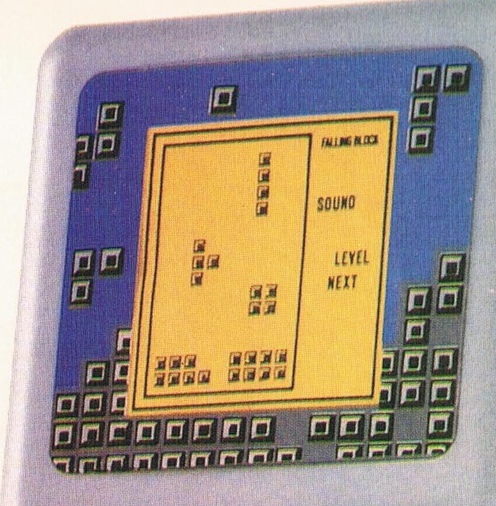
TAMAÑO NATURAL

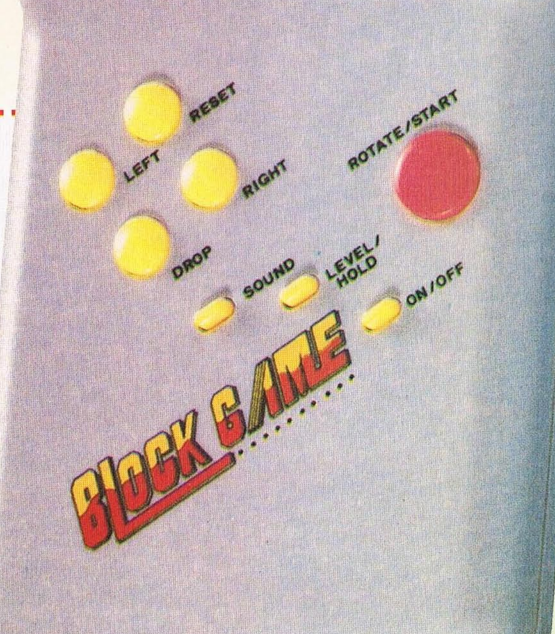
**¡Qué oferta!**

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

**BLOCK GAME o el 20%**

de descuento en el precio de tu suscripción.




## BOLETIN DE SUSCRIPCION

**S**í, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

**FORMA DE PAGO**

Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:........................



**Editorial Nueva Prensa S.A.**
Plaza del Ecuador 2, 1ß "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45